

9 ANOS DE NINTENDO WORLD 107 EDIÇÕES COM VOCÊ DESDE O NES, SUPER NES...
Nintendo World
SELO Nintendo OFICIAL
SEU Wii ESTÁ AQUI!!
VEJA COMO PARTICIPAR NA PÁGINA 65
ESTRATÉGIAS ONLINE
METROID PRIME 3: CORRUPTION (Wii)
BATEN KAITOS: ORIGINS (GC)
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
OS MAIORES SEGREDOS DA NOVA AVENTURA DE LINK PARA O DS
+ ENTREVISTA COM EIJI AONUMA
O GÊNIO FALA SOBRE NOVOS PROJETOS E O SUCESSO DA SÉRIE ZELDA
OS 50 MELHORES DO VIRTUAL CONSOLE
SÓ OS CLÁSSICOS QUE VOCÊ PRECISA JOGAR
REVIEWS: BOOGIE (Wii) CHIBI ROBO (DS) DK: JUNGLE CLIMBER (DS) JAM SESSIONS (DS)
METROID PRIME 3: CORRUPTION (Wii) SONIC RUSH ADVENTURE (DS)
Nº 107 R$ 8,90
9 771516 189008 00107



www.metropolegames.com.br
METRÓPOLE
Games
Os games mais irados da cidade estão aqui!
VISA
MasterCard
REDE SHOP
Losango
Muito mais que crédito.
Visite nossa loja
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412
Ligue e faça seu financiamento por telefone:
Televendas: (11) 3328 6825 / 3328 6824 / 3328 6827
Atendimento especializado · qualidade e segurança · os melhores games e acessórios · todos os lançamentos em primeira-mão
Imagens ilustrativas.
NaçãoDesign.com.br



EDIÇÃO 107 • NOVEMBRO DE 2007

ÍNDICE

06 **Especial:** ***The Legend of Zelda Phantom Hourglass***
Uma viagem rápida que mostra tudo o que você encontrará na nova aventura de Link para o Nintendo DS.

16 **Correio N**
Muito mais cartas respondidas, coluna de gente importante e a "Voz do Leitor". Agora você tem mais um espaço para criticar e dar sugestões.

19 **Pergunte aos Pilotos**
Tá encrencado? É para cá que você deve mandar seu e-mail ou carta, que será respondido (ou não) na nova-velha seção Pergunte aos Pilotos.

20 **Notícias**
Feiras de games, novidades, feiras de games e mais novidades. E tem também o Wii Fit, moeda do Mario...

26 **Mister N**
Rumores, verdades ou mentiras? Não sabemos, mas fica a dica, nunca acredite por completo no Mister N.

28 **Especial: 9 anos de Nintendo World**
Os números comprovam que já trabalhamos bastante, e que que remos muito mais. Que venham mais 9 anos!

32 **Arquivo Secreto**
Nada mais justo que entrevistar Eiji Aonuma com o recente lançamento de Phantom Hourglass.

36 **Previews**
Coisa boa que ainda não saiu, mas que você poderá jogar ainda esse ano.

42 **Especial: Jogos saudáveis**
Jogar Nintendo nunca fez tão bem para você, seus tios e toda a humanidade.

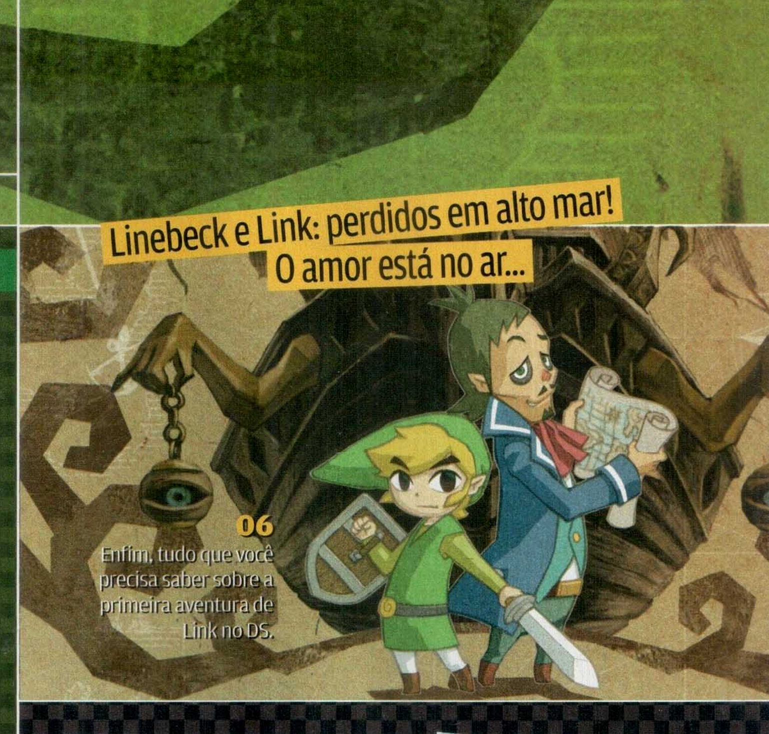
48 **Retrô**
Uma bela homenagem à série Classic NES.

53 **Reviews**
Só coisa boa (de novo) que você já pode comprar para jogar - depois de ler nossas análises, claro.

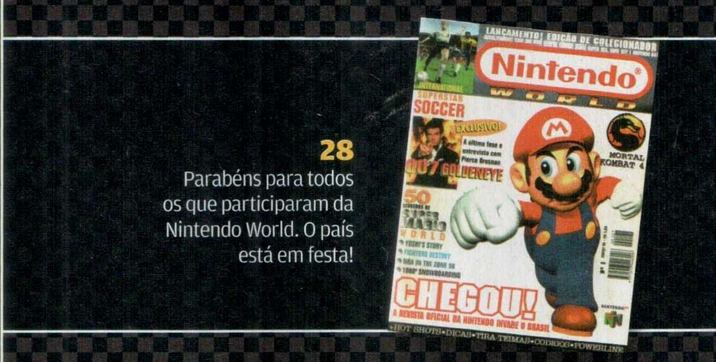
62 **Planeta Pokémon**
Os Pokémon ganharam o mundo com o Global Trade Station. Saiba como usar a seu favor esse serviço online.

66 **Especial: Os 50 melhores**
Você votou e escolheu os 50 melhores jogos do Virtual Console. De quebra elaboramos um guia batuta para você comprar os games clássicos da Nintendo.

78 **Nintendo Brasil**
Para falar de tudo o que acontece no Brasil e envolve Nintendo. Corre lá que tem bastante coisa interessante.


Linebeck e Link: perdidos em alto mar! O amor está no ar...

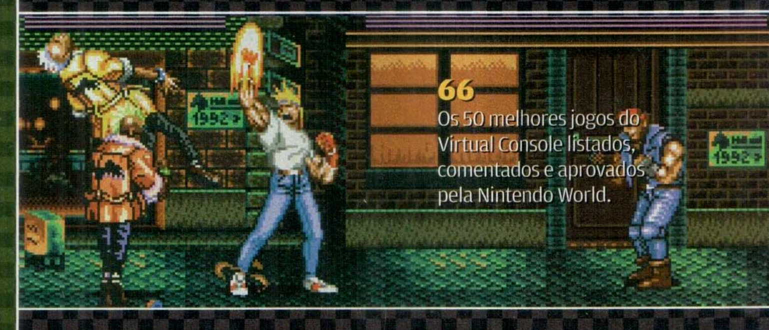
06
Enfim, tudo que você precisa saber sobre a primeira aventura de Link no DS.



28
Parabéns para todos os que participaram da Nintendo World. O país está em festa!



42
Conheça os games da Nintendo que valem mais do que uma academia.



66
Os 50 melhores jogos do Virtual Console listados, comentados e aprovados pela Nintendo World.

mais um desafio

Wii



6618 Luva para Wii Controller



6614 Base para Wii com Carregador para Controle



6621 Grip de Mão para Controle Wii



6611 Volante Wii Controller



6624 Travel Bag Para Wii



6625 Kit Start Para Wii

Kit composto por Capas de silicone para controles, Cooler para console, Cartão de Memória de 8Mb para armazenar os jogos na memória e continuar posteriormente de onde parou. Tampas sobressalentes para o console, alça de segurança para controle e flanela especial para limpeza console.



6617 Cooler para Wii



6610 Kit Sports Wii Controller



6616 Case para Controles Wii



6612 Pack Case de Silicone Branco p/ Wii Controller

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

AVENTURA MARÍTIMA

POUCO MENOS DE UM ANO APÓS O ADVENTO DE TWILIGHT PRINCESS, A NINTENDO CONTEMPLA OS FÃS COM UM NOVO CAPÍTULO DA SAGA DE LINK PARA DS

Era o que faltava: um Zelda para Nintendo DS. Só em 2007, três anos depois do lançamento do aparelho de bolso, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass chega para enriquecer o já farto repertório gamístico do portátil de duas telas. Sem abnegar o passado bidimensional da série instituído pelo primeiro Zelda do NES e consolidado com A Link to the Past do Super Nintendo, PH aproveita com maestria os recursos únicos do DS oferecendo uma jornada memorável. Embarque nessa aventura pelos mares e conheça o que esse lendário jogo tem a oferecer nas próximas páginas.

— Alexei Barros

Alto lá! Estou vendo algo com uma espécie de acomblática maluca!!!

Um pequeno grande Zelda

Apesar de portátil, a história da produção de Phantom Hourglass está inerentemente ligada ao trajeto dos seus irmãos maiores do GameCube. Nos idos de 2000, a Big N demonstrou o poderio do sucessor do Nintendo 64 na extinta Space World com uma batalha de Link e Ganon com gráficos impressionantes. No ano seguinte, os fãs da série entraram em polvorosa com a revelação de que aquela amostra havia sido descartada em favor de um Zelda cel-shading, com traços cartunizados. Toda essa decepção veio à baila porque os aficionados ansiavam por um novo jogo nos moldes de Ocarina of Time, ou seja, com visual realista. Quando The Wind Waker veio em 2003, grande parte do desapontamento se esvaiu graças ao apuro desta obra - praticamente um desenho animado interativo.

Ainda assim, residia no interior dos admiradores da série Zelda a vontade de jogar um capítulo à Ocarina of Time, só que usufruindo a qualidade do GameCube. E esse título virou realidade no ano passado: o aclamado Twilight Princess. No entanto, não quer dizer que um estilo tenha que substituir o outro completamente.

Por isso, quando a Nintendo percebeu o potencial que o DS possuía para gerar visual cel-shading, não hesitou em conceber uma aventura solo (vale frisar que a primeira vez que se ouviu falar de um Zelda para o aparelho de tela dupla - na E3 2004 -, foi cogitado que seria um episódio da linha Four Swords, cujo foco é o multiplayer). Dessa maneira, a produtora fez Phantom Hourglass, um título cuja direção é de Eiji Aonuma (entrevistado para o Arquivo Secreto dessa edição), designer que atualmente conduz a série Zelda, tendo ocupado a mesma função em Ocarina of Time, Majora's Mask (ambos do Nintendo 64), The Wind Waker (GameCUbe) e no recente Twilight Princess (GameCube e Wii) - sua simples presença é garantia de êxito absoluto.

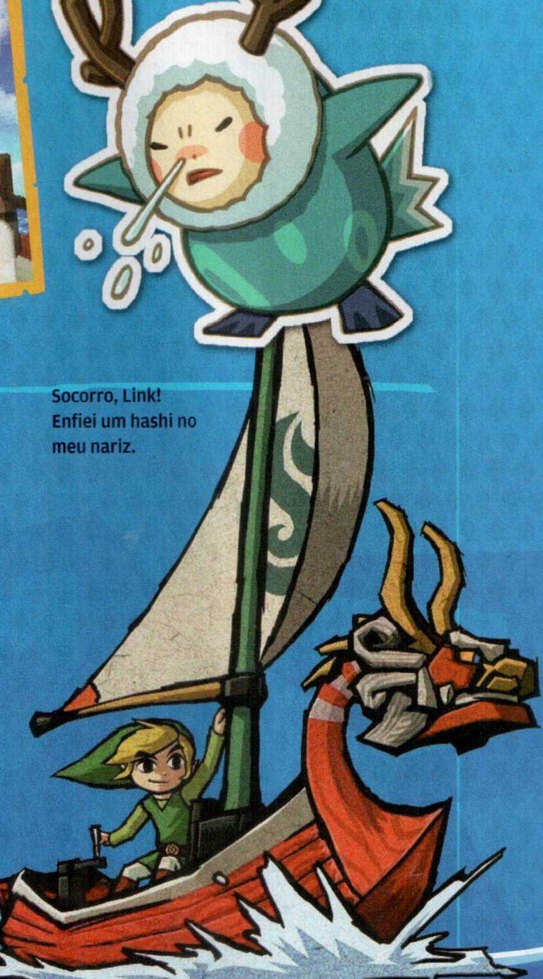
Além disso, Phantom Hourglass é o primeiro jogo da franquia desenvolvido pela Nintendo para um portátil desde Link's Awakening, lançado para o Game Boy em 1993. Nos outros, Oracle of Ages, Oracle of Seasons (os dois de 2001 para Game Boy Color) e The Minish Cap (2005, Game Boy Advance), a produtora terceirizou a confecção para o Flagship, estúdio interno da Capcom extinto em junho desse ano que também fez a adaptação de A Link to the Past para o Game Boy Advance em 2002.

Com tudo isso a seu favor, Phantom Hourglass não tinha por que dar errado: é uma jornada totalmente inédita (e ainda contém um modo multiplayer) que não somente compartilha do estilo gráfico de The Wind Waker, como também dá continuidade à trama do jogo do GameCube.





Tome cuidado para a gaivota não roubar seu peixe...



Socorro, Link! Enfiei um hashi no meu nariz.

Ventos Antigos

E a história enceta meses depois do desfecho de The Wind Waker. Link, Tetra e o seu bando de piratas navegam por novos mares quando se deparam com uma forte neblina. Ao adentrar nessa bruma, eles encontram uma misteriosa embarcação abandonada. Tetra então decide sondar a antiga embarcação fantasma e logo entra em perigo. Link não pensa duas vezes em salvá-la da perdição, mas cai oceano abaixo na tentativa. Perde a consciência e tem uma visão de Tetra gritando por ajuda. Link acorda à margem de uma ilha desconhecida no momento em que uma fada clama pela sua atenção. Aliás, uma nova fada. Não é nem Navi de Ocarina of Time ou menos a dupla Tatl e Tael de Majora's Mask. É a atrapalhada Ciela, que passará a auxiliá-lo nessa viagem em busca de Tetra. Assim começa a aventura de Link.

Embora PH seja sucessor de The Wind Waker, a perspectiva da câmera remete aos jogos bidimensionais da série, cujo ápice é, sem dúvida, A Link to the Past, e que também foi admitido em outros jogos portáteis mesmo depois da incursão 3D de Zelda em Ocarina of Time, como os já citados Oracle of Ages, Oracle of Seasons e The Miniship Cap. Ou seja, em vez da visão por trás de Link, ela mostra o cenário em um plano superior.

Aliada a essa sensação nostálgica de um capítulo da saga à moda antiga, PH oferece uma experiência inédita, pois estréia uma nova forma de jogar Zelda tão prática e natural que o fará perguntar o porquê de essas novidades não terem sido feitas antes. Isso, mais impressionante ainda, sem deturpar o âmago da franquia.

Os donos do mar

Conheça mais a fundo os personagens que compõem a trama de Phantom Hourglass. Evite a leitura caso não tenha terminado The Wind Waker e queira preservar algumas surpresas do episódio do GameCube.

Link
O heróico protagonista de capuz verde agora não depende tanto da boa memória para prosseguir na aventura sem percalços: agora aprendeu a escrever e fazer marcações no mapa os atalhos, pontos estratégicos e locais importantes. Sua missão em Phantom Hourglass não poderia ser diferente: salvar a princesa. Conta com um número respeitável de aliados.

Tetra
Quem jogou na íntegra The Wind Waker, sabe que Tetra é, na verdade, a Princesa Zelda. Voltando a assumir o seu alter ego em Phantom Hourglass, ela retorna novamente como a líder de uma trupe de piratas. Porém, logo no início, após investigar um navio fantasma, Tetra desaparece. O que teria acontecido com a jovem? Link é quem tentará descobrir o seu paradeiro.

Oshus
É um senhor bastante idoso, tão velho como as águas do mar. E o que Oshus tem antigo, possui de conhecimento. É o mentor de Link. Confie em sua irrefutável sapiência: ele te dará muitos conselhos durante a aventura. Preste atenção a todas as suas palavras e não se esqueça de nada do que tenha dito. Oshus te guiará rumo ao triunfo.

Linebeck
Dono de um potente barco a vapor, Linebeck é resgatado por Link em um calabouço. Sujeito ganancioso e pretensioso. Ele vai onde o tesouro está, aconteça o que acontecer. Por isso mesmo, topa qualquer coisa para aumentar a sua riqueza. Só tome cuidado com as chacoalhadas que pode dar em Link, pois as farão com que ele fique atordoado.

Ciela
Você pode não dar valor, mas Ciela faz toda a diferença. A mando de Oshus, a sagaz fada seguirá Link seja aonde for para dar dicas e fornecer outras informaçoes de extrema importância, apesar de às vezes causar alguns inconvenientes muito piores do que ela imagina.



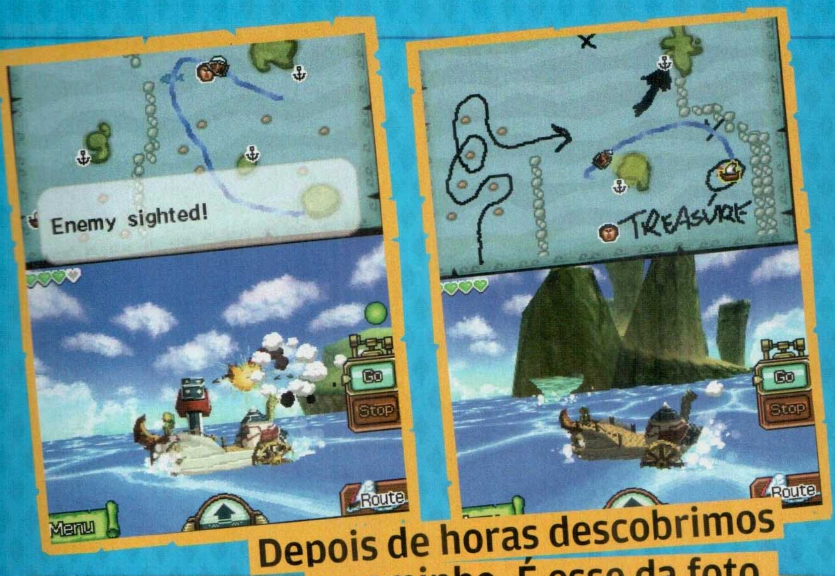
Desenhando a lenda

Os comandos que seriam realizados com os botões A, B, X e Y são todos feitos com a stylus. Não se espante com essa mudança. Você demorará questão de poucos minutos para se acostumar com a nova jogabilidade. Para guiar Link pelos cenários basta pressionar a caneta na tela para a direção desejada. Quer que ele corra? Deixe a caneta mais distante do protagonista. Para andar devagar, é só mantê-la próxima dele. Levantar um objeto é mais fácil ainda. Clique no vaso, barril ou qualquer item móvel. O protagonista então irá erguer o artefato. Aponte o local que você quer arremessá-lo com a stylus e então Link o lançará. Muito prático. Para conversar com algum transeunte ou ler certas placas na cidade funcionam do mesmo jeito: é só clicar em cima de cada um para conversar ou acompanhar as escrituras. Tem até a característica cambalhota do personagem, efetuada

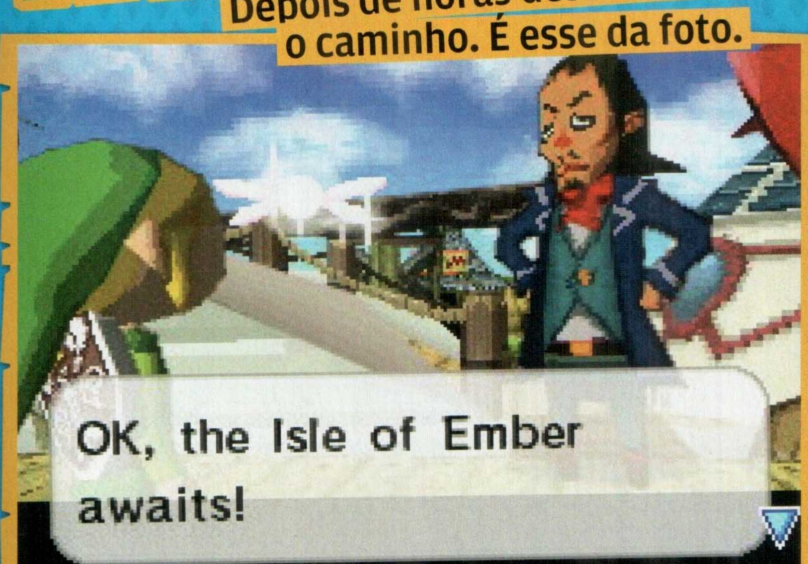


Mar azul? Caverna mofada? Zelda é sempre Zelda. Rá!

Eu consigo desenhar sem olhar para o papel. Você consegue?



Depois de horas descobrimos o caminho. É esse da foto.

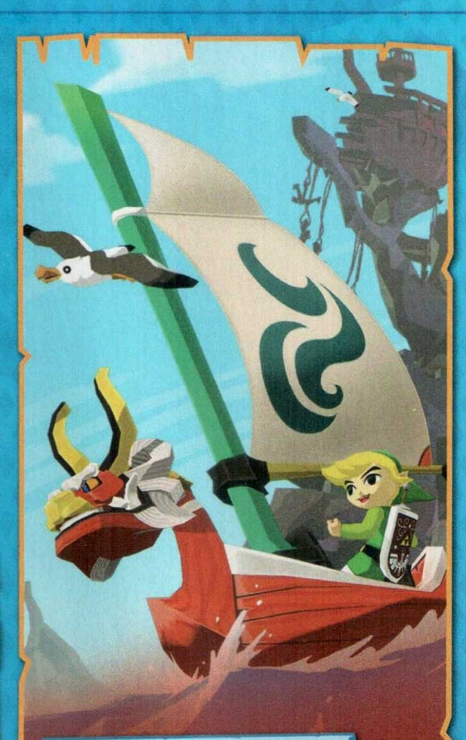


posicionando a caneta em uma das extremidades da tela e riscando um zig-zag em seguida.

Na hora em que Link pega a espada pela primeira vez em uma caverna você imagina que os combates pela tela de toque não vão funcionar direito. Pelo contrário: é perfeito. Basicamente existem três tipos de ofensiva. O Slash, um golpe desferido com um simples toque nos inimigos; o Thrust, realizado por meio de um veloz riscar da stylus na direção do rival e o Spin Slash. Para fazê-lo, desenhe um círculo ao redor de Link para ele dar o seu clássico ataque circular. Muito mais natural e conveniente do que pressionar um botão por certo tempo e depois soltá-lo ou completar uma volta no direcional. Mas cuidado para não fazer isso repetidas vezes, pois assim o herói ficará tonto e vulnerável por poucos segundos a possíveis investidas dos adversários.

Jogar com a tela de toque não é perfeito só com a espada: também é, sobretudo, com o bumerangue. Uma vez selecionado o item - segurando o L ou tocando o ícone no canto superior esquerdo -, Link ficará estático e será possível desenhar o percurso da maneira como você quiser, em vez da rota pré-estabelecida dos títulos anteriores. Na hora em que se risca o traçado, ele aparecerá amarelo, ao passo que a linha ficará azul quando o acessório começar a sua viagem. É importante certificar-se que a arma não entrará em colisão com alguma parede, pois caso isso ocorra o resto do movimento não será concluído. Assim você não apenas ataca os inimigos, como também soluciona puzzles. Um ótimo exemplo de como o bumerangue é útil pode ser notado logo na primeira dungeon, em que se faz necessário atingir quatro bolas de cristais em uma seqüência certa para cumprir o quebra-cabeça.

Além desse, há outros elementos provenientes de outros jogos. Os blocos vermelhos e azuis típicos de A Link to the Past, que se retraem ou levantam do chão quando uma esfera é tocada, por exemplo. O acionamento é novamente feito com o bumerangue. Puzzles de movimentação de blocos, existentes desde o primeiro Zelda, também não passam despercebidos. Para mover uma caixa, é preciso aproximar Link e então aparecerá na tela o ícone das direções para as quais quer mexê-la. Se você empurrá-la para um dos lados, contudo, só vão aparecer as setas horizontais e o mesmo acontece para cima e para baixo. Para alternar essas posições é só deixar Link na extremidade que queira impelir. É só clicar em cima das setas que o personagem empurrará os quadriláteros.



A brisa anterior

Como The Wind Waker foi lançado há um bom tempo (2003), vale recordar resumidamente o enredo que precede Phantom Hourglass. Fique atento aos spoilers. A lenda apresentada em WW antes faz referência à Ocarina of Time. A trama inicia quando um vilão propagou a desgraça no Reino de Hyrule após ter capturado o poder dourado que residia nesse local. Foi então que um garoto de vestimenta verde surgiu e viajou pelo tempo para salvar o mundo. Ficou conhecido como o Herói do Tempo.

Essa história foi passada de geração a geração e se tornou uma lenda. O mal regressou. Todos ansiavam que ele voltasse, mas não reapareceu. E o reino sumiu. Nenhuma lembrança daquele período. Só restou a lenda, que resistiu ao soprar do vento. Cem anos depois, a história prossegue em Outset Island, uma das muitas ilhas do Great Sea, que é, na verdade, o Reino de Hyrule submerso. Quando completou 12 anos, Link recebeu de sua avó a roupa e o capuz verde do Herói do Tempo, como ordenava a tradição de Outset. Logo no aniversário viu a irmã Aryll ser raptada por um imenso pássaro que a levou para o oceano.

Com a ajuda da pirata Tetra - que pouco antes havia sido capturada pela mesma ave, mas conseguiu se safar - e seus ajudantes, ele então partiu para resgatá-la no Forsaken Fortress, onde estão muitas outras garotas seqüestradas. Fracassou. Link foi arremessado pelo monstro voador ao oceano e só foi salvo pelo barco falante The King of the Red Lions, que conta ao herói que o responsável por trás de todo o mal era o vilão Ganon. E assim a aventura inicia.



Já no começo do jogo haverá uma situação em que será necessário tapar um buraco para evitar que um veloz rato que detém a chave não fuja do seu alcance. Se não bastassem as mencionadas alusões a outros capítulos da série Zelda, o jogo também presta homenagem ao primeiro e clássico dos clássicos, Super Mario Bros. Na dungeon inicial você vai se deparar com uma nostálgica fileira giratória de bolas de fogo, muito parecida com as vistas nos castelos do Bowser do título do NES. Uma pena elas não poderem ser apagadas pelo sopro no microfone como as velas espalhadas nos calabouços. Imersão total na aventura, que faz agente parecer um maluco assoprando o DS no metrô ou em lugares públicos.

Há uma novidade curiosa nas dungeons. No momento em que você encontrar a boss key, aquela chave chifruda que dá acesso à sala do chefe, ela não irá direto para o seu inventário. Você terá que carregá-la, literalmente, até à porta. Essa situação inédita gera situações de perigo, já que quando Link ergue o item, além de andar mais devagar, fica susceptível ao ataque dos inimigos. Muitas vezes será necessário largar o objeto, derrotar os rivais e coletá-lo novamente.

Outra arma que ficou ainda melhor com a tela de toque é o arco-e-flecha. Para desferir uma flecha deve-se apenas apontar o destino dela. Similar também é a bomba: é só escolher o local para onde quer que ocorra a explosão. O martelo também reaparece, com a possibilidade de atacar com golpes mais fortes ou mais fracos, dependendo de quanto pressionar a stylus em cima do cabo da arma. E ainda tem o hookshot, claro. Se você achava o máximo reproduzir o movimento do lançamento do gancho no Twilight Princess do Wii, saiba que em Phantom Hourglass ele é acionado de uma maneira também interessante. Tal como bumerangue, deve-se arrastar uma linha até o local desejado para alçar um dos mais polivalentes itens da série, que serve tanto para avariar rivais quanto para chegar a ambientes até então inacessíveis.

E os lugares que colocarão à prova a sua habilidade com as armas são, como não poderia deixar de ser, as dungeons, cuja disposição é um pouco diferente da que estamos acostumados com o resto da série. Aqui há um calabouço principal, intitulado Temple of the Ocean King, onde você avança paulatinamente à medida que ganha mais areia após vencer um chefe em uma outra dungeon pelo mundo. Assim poderá encher de maneira gradativa a Phantom Hourglass (Ampulheta Fantasma, que empresta o nome ao jogo) e avançar uma nova área desse templo. Ou seja, esteja preparado para muitas idas e vindas nesse local.

Com o tempo, descobrirá atalhos e, para não se esquecer deles, há um recurso que é um dos mais bem-vindos do jogo.

Enquanto na tela debaixo ocorre a ação, a de cima mostra o mapa. Ao acessá-lo por meio do atalho no canto inferior esquerdo da tela – seja com a stylus ou com o direcional digital –, ele descerá para a imagem inferior. Desse jeito é possível então fazer qualquer tipo de anotação, algo que é de uma serventia impressionante. Por quantas vezes ao explorar o mundo em um Zelda você encontrou uma rachadura na parede, mas ainda não tinha a bomba para destruí-la, só que de tanta coisa acontecer esqueceu desse lugar após ter finalmente coletado o explosivo?

Para evitar isso, no momento em que se deparar com uma fenda marque no mapa o local exato. Uma vez feita a anotação, ela sempre se manterá na outra tela até que a apague com a borracha. A utilidade disso em uma dungeon é suprema, pois para cada nível dos templos é possível fazer marcações diferentes, mesmo porque o próprio jogo te dará dicas das localizações de itens ou o caminho mais curto até o chefe da dungeon, bastando copiar as informações para o seu mapa. A chance de você se perder será bastante reduzida. Aliás, a representação na tela superior contém diversos detalhes do calabouço – muito mais que o de A Link to the Past, por exemplo, que só mostrava basicamente a localização das chaves, dos itens e do chefe. Aqui, em contrapartida, será mostrada até qual porta está abrindo no momento em que completar o enigma responsável por isso.

Ainda haverá ocasiões em que deverá desenhar um símbolo na tela ou mesmo para auxiliar a resolução de enigmas. Por exemplo, um deles exige que você aponte em um mapa em que partes da ilha apareciam as fogueiras. Também há situações em que as pessoas lhe falarão para seguir até um certo local do mapa, onde aparecerá temporariamente um círculo pontilhado. Aliás, nos próximos episódios, mesmo que não sejam necessariamente para DS, adotar essa possibilidade tornou-se quase um imperativo, pois é um recurso que faz você se perguntar o porquê de nunca ter sido implementado antes. Caso não seja aproveitado no futuro sua ausência será bastante sentida.



É assim: você encontra uma ampulheta e alguém quer tirar de você.

Peguei o mapa do garoto de gorro verde.

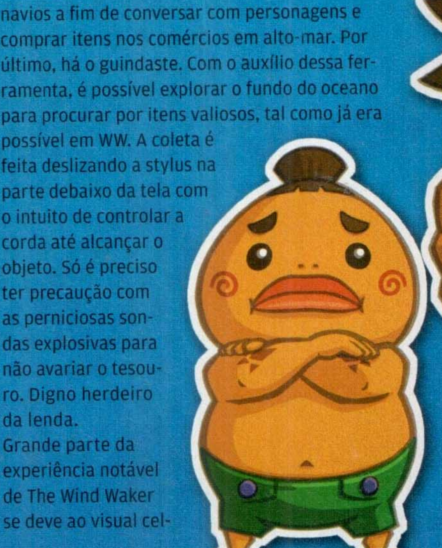
A lenda do esconde-esconde

O fato de o primeiro Zelda para DS ter sido imaginado como um Four Swords fica patente pela presença do multiplayer, que pode ser jogado tanto via Wi-Fi como por conexão local. Nesse modo, chamado "Battle", uma pessoa assume o comando de Link e o outro controla três Phantoms - os guardiões de armadura, espada e escudo presentes com recorrência nas dungeons. A despeito do nome, não acontecem batalhas. Funciona assim: em um calabouço, Link deve lançar as Force Gems em regiões coloridas e ganhar pontuação. Os Phantoms, por sua vez, têm que capturar o herói, sendo que é o jogador quem define o caminho que eles percorrem. Caso o tempo acabe ou Link é pego, os dois trocam de lado.

Navegando os quatro mares

Se Phantom Hourglass é uma seqüência direta de The Wind Waker, claro que não poderia faltar a parte de navegação do título do GameCube. Bem como todo o resto desse jogo portátil, ela não deixa de aparecer de uma forma diferente e com essência semelhante. Em WW você fazia Link velejar no barco King of Red Lion por extensas distâncias manualmente. Já em PH o processo é um pouco mais automático, porém sem deixar de acompanhar a viagem marítima.
Ao visualizar a carta náutica, que apresenta todas as ilhas e arquipélagos em quatro segmentos diferentes, é possível delinear a rota que o navio irá tomar na opção "Route" à direita. Movendo a stylus para os lados, observe os arredores do barco. Clicando na seta que aparece no meio da tela, o veículo irá pular, por incrível que pareça. Algum perigo iminente se aproxima? Monstros marinhos ou então um navio pirata? Então toque em "Stop" para cessar a nau e prepare a artilharia: direcione os tiros de balas de canhão utilizando a stylus. Assim que der um fim a esses inconvenientes, volte a navegar clicando em "Go" para prosseguir. Caso tenha traçado erroneamente uma trajetória, dá para realizar uma nova mesmo durante uma viagem selecionando outra vez "Route".

Se os mares de The Wind Waker eram abarrotados de side-quests e minijogos, Phantom Hourglass também não fica por menos. Tal qual no predecessor, dá para passar bastante tempo na pescaria - aliás, essa tradição da série vem desde Ocarina of Time -, e ainda visitar outros navios a fim de conversar com personagens e comprar itens nos comércios em alto-mar. Por último, há o guindaste. Com o auxílio dessa ferramenta, é possível explorar o fundo do oceano para procurar por itens valiosos, tal como já era possível em WW. A coleta é feita deslizando a stylus na parte debaixo da tela com o intuito de controlar a corda até alcançar o objeto. Só é preciso ter precaução com as perniciosas sondas explosivas para não avariar o tesouro. Digno herdeiro da lenda.
Grande parte da experiência notável de The Wind Waker se deve ao visual cel-

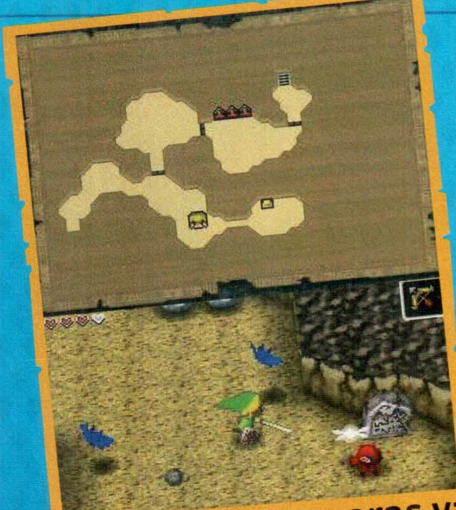




shading. Não obstante ter sido lançado há quatro anos, poucos jogos empregaram essa técnica com semelhante esplendor. Felizmente, Phantom Hourglass herda o legado, com personagens marcados por muita expressividade. E é nos detalhes que a Nintendo se superou novamente. Contemplar pormenores como o movimento das ondas do mar ou capuz de Link tremulando quando corre é algo que enobrece imensamente essa obra. Quando você fizer o traçado do bumerangue, o personagem acompanhará cada curva realizada com a cabeça até o objeto voltar às suas mãos.

Isso também acontece quando ele entra um corredor repleto de esqueletos medonhos. O semblante preocupado de Link irá evidenciar que os seus olhos seguindo cada uma daquelas caveiras. Impressionante também é notar o que acontece quando o mapa é visualizado. Enquanto você se mantém ocupado rabiscando as suas anotações, a tela de cima mostrará Link segurando o papel – e ele só mexerá os braços no instante que começar a marcar alguma coisa. Genial.

No que concerne à trilha sonora, ela mantém o alto padrão da série, que é reverenciado por temas marcantes que ilustram jornadas épicas e melodias singelas para acompanhar os momentos de ternura. O time de compositores é o mesmo de The Wind Waker, com exceção de Hajime Kawai. O trio é encabeçado por Koji Kondo, principal responsável pelas músicas de Zelda – e também de Super Mario –, tendo participado de todos os jogos principais da série, menos Zelda II: The Adventure of Link. Completam a equipe Toru Minegishi e Kenta Nagata. É claro que não podiam faltar as músicas de The Wind Waker e outras clássicas da série, mas além dessas ouvirá algumas das obras-primas de Ocarina of Time. Para completar, os efeitos de som se harmonizam à jogabilidade, com ruídos que fomentam a imersão. Além disso, o áudio é dinâmico: quando Link atacar em uma caverna, seus gritos farão eco.



Acabar com esses caras vai te dar alguns rupees.

A ampulheta na cronologia

Assim como acontece com Metroid, a ordem de lançamento dos jogos da série The Legend of Zelda não respeita a linha cronológica dos acontecimentos e isso sempre gera dúvidas entre os aficionados. Por isso, é bom sempre se atualizar a cada novo capítulo.

A lenda começa quando a princesa Zelda é condenada ao sono perene após ser acometida por uma maldição de um feiticeiro. Para despertá-la, as três peças da Triforce deveriam ser agrupadas na sala onde ela permanece adormecida. O rei local então impõe uma lei, que determina que todas as princesas descendentes deveriam se chamar Zelda.

Assim, o primeiro é Ocarina of Time (1998, Nintendo 64). No final dele, criam-se dois universos paralelos. Um deles a história sucede em Majora's Mask (2000, Nintendo 64) e outro – é neste que o restante da cronologia vai continuar – por Twilight Princess (2006, GameCube e Wii) e depois por The Wind Waker (2003, GameCube). Como já dito, Phantom Hourglass se passa logo após, em uma das raras ocasiões que um jogo da saga é uma seqüência direta, haja vista que na maioria dos casos é um Link diferente para cada aventura.

A outra vez que isso ocorreu foi justamente no sucessor, A Link to the Past (1992, Super NES), em que o protagonista é o mesmo de Link's Awakening (1993, Game Boy). Por fim, o original The Legend of Zelda (1987, NES) e Zelda II: Adventure of Link (1988, NES), respectivamente, determinam o fim da lenda.

Os títulos das séries Oracles e Four Swords, The Miniship Cap e as três aberrações para o Philips CD-i, Link: Faces of Evil, Zelda:The Wand of Gamelon e Zelda's Adventure, ficam de fora dessa cronologia oficial.



Na escola chamam isso de "suco de laranja"

Um sopro de novidade

Se Twilight Princess inovou na jogabilidade com sensor de movimentos, Phantom Hourglass também revolucionou ao seu modo, pois aproveitou a mesma fórmula de quase 20 anos de idade e a renovou com a tela de toque. E muitas dessas idéias ditarão o rumo da série nos próximos anos. Com a palavra, Eiji Aonuma, em entrevista à revista Wired. "Com este Zelda para Nintendo DS, meus olhos e o da minha equipe se abriram para as possibilidades de hardware na propriedade de desenvolvedores de software para entender qual é nossa responsabilidade. E o que estávamos criando, qual era o potencial lá presente. Então não estamos apenas planejando fazer o mesmo para o Wii, mas também continuar no DS. NW

Editorial

Uma longa história...

Em março de 1998, uma equipe de talentosos profissionais se dedicaram ao desafio de convencer a Big N que o Brasil também poderia ter uma revista oficial da Nintendo. A resposta demorou alguns meses, mas foi a melhor possível, e logo em seguida veio a primeira edição, em setembro daquele ano. A capa amarelada daquela edição noticiou a "invasão de 18 novos jogos para o Nintendo 64"; a capa seguinte falava sobre o Mission Impossible e indicava que alí também havia o review de Ocarina of Time; e a outra dava dicas de Super Metroid e destacava o jogo de ação do ano: Turok 2.

E assim, a Nintendo World foi sendo remodelada conforme a sua necessidade e tempo, mas sempre buscando o ideal utópico de uma revista perfeita para todos.

Os desafios enfrentados até aqui foram grandes, mas sempre superados por gente que sempre se comprometeu em fazer o melhor, e com uma grande ajuda sua, leitor amigo que nunca desistiu da NW. A vocês e a todas essas mentes brilhantes eu deixo o meu muito obrigado. Nessa edição você verá algumas mudanças que são apenas a ponta iceberg, na próxima tem mais. Boa leitura e até mês que vem!

Ronaldo C Testa

Ronaldo Carlini Testa
Editor

NOSSA EQUIPE



Ricardo FARAH
Quando não está em fechamento ou dando um help para o Testa, o editor da EGM Brasil, também conhecido como Shaaman, aproveita para jogar um pouco de DS. A bola da vez é um tal de Zelda: Phantom Hourglass.
Favorito: Zelda: PH



André FORTE
Nosso assistente nada fraco e fã dos games retrô garante que jogo ruim não passa na mão dele. Sorte a nossa, pois game ruim é o que não queremos ver por perto mesmo, certo Sr. André?
Favorito: Super Mario Bros.



Orlando ORTIZ
Pronto para dar um shoryuken no pobre do fotógrafo, Orlandão aproveita para exibir que atualmente é um garoto noivo... mas só até abril, quando ele e a Sra. Ortiz realizarão o matrimônio.
Favorito: Wave Race 64 (no Virtual Console)



Rodrigo ORTIZ
Irmão mais novo do garoto ao lado, o pequeno Ortiz finalmente mostra seu rosto para os leitores da NW. E vendo pela foto, segue a dica: cuidado para não ficar que nem seu irmão, viu...
Favorito: Flash Focus



Alexei BARROS
Veja amigo, a situação que se encontra um redator que passou cinco noites em claro para conseguir terminar uma matéria de capa. Mas bem que valeu a pena, diz aí? Alexei é o jornalista das datas, e dos games lendários.
Favorito: Zelda: PH



Leone ARAN
Nós achavamos que o Pelizzari era o Sr. Metroid, até o Leone surgir na redação. Para comprovar o talento do garoto, confira o detonado de Prime 3 que o garoto destroçou para o site da NW.
Favoritos: Metroid, Super Metroid, Fusion, Primes...



Henrique MINATOGAWA
A foto saiu escura porque o Minato estava na terra do sol nascente virando justamente para a direção do sol. Mas tudo bem, mês que vem nosso correspondente oficial promete tirar uma foto em Akihabara com muitos games.
Favorito: Wii Sports



Renato PELIZZARI
Em viagem no continente dos sonhos, Watch (como é conhecido) ficou feliz por dois motivos: jogou o arcade de Mario Kart e conseguiu encontrar o tal Yakult de 1 litro! Só cuidado com tanto lactobacilo vivo, hein...
Favorito: Metroid Prime 3

Também contribuiram: Bruno Zerbinatti, Douglas Vieira, JP Nogueira, Rodrigo Guerra e Yoshitake 



CONTEÚDO FUTURO COMUNICAÇÃO

DIRETOR EDITORIAL André Forastieri
DIRETORA DE REDAÇÃO Célia Almudena
EDITOR Ronaldo Testa
REDAÇÃO Ricardo Farah
EDITOR DE WEB Orlando Ortiz
EDITOR DE ARTE Luciano Monteiro
DESIGNERS Carlo Médici, Denis Takata, Marc
Ramos Rodrigues

COLABORADORES
Alexei Barros, André Forte, Bruno Zerbinatti, Douglas Vieira, Henrique Minatogawa, JP Nogueira, José Mauricio Yoshitake, Pablo Miyazawa, Renato Pelizzari, Rodrigo Guerra e Rodrigo Ortiz (textos)

GESTÃO DE NEGÓCIOS TAMBOR

DIRETOR GERAL André Martins
DIRETORA ADMINISTRATIVA Priscila Santos

COMERCIAL
GERENTE COMERCIAL Ana Paula Gonçalves
GERENTE COMERCIAL DE ASSINATURAS Leandro Ribeiro
COORDENADOR COMERCIAL Osvaldo Júnior

PUBLICIDADE
GERENTE DE NEGÓCIOS/PUBLICIDADE Kadu (Alberto Kaduoka)
COORDENADOR DE PUBLICIDADE Isac Guedes

WEB
WEBDESIGNER Fernando Nogueira

PARA ANUNCIAR
E-mail: isac.guedes@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nov assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Site: www.tambordigital.com.br/faleconosco

Telefones:
São Paulo: (11) 3512-9480
Rio de Janeiro (21) 3512-9980
Belo Horizonte (31) 3516-1282
Curitiba (41) 3012-9782
Brasília (61) 3246-9782
Goiânia (62) 3412-9782

O horário de atendimento é de segunda a sexta das 9h às 18h.
Fax: (11) 6877-6076
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinh
CEP: 05437-000 – São Paulo / SP

Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP
Filiado à
ANER

A ordem usada em todo o templo é: cima, baixo, direita, esquerda.

Correio N

Ataque ninja
Eu gostaria de saber onde meu amigo pode consertar o Nintendo DS dele. Acontece que uma vez ele estava na casa de um amigo dele, e o irmão do amigo deu uma de "ninja" e meteu um chute no DS. Com isso, uma das três "juntas" entre a tela de cima e a tela de baixo se soltou. Ele fica agora morrendo de medo de levar o DS em qualquer lugar. Eu gostaria de saber onde posso arranjar um lugar confiável para consertar o DS (já que no Brasil não existe assistência técnica oficial).

Fernando
Por e-mail



Fernandão, em breve anunciaremos a assistência técnica oficial da Nintendo aqui nas páginas da Nintendo World. Enquanto isso, procure por lojas antigas e conhecidas no seu bairro, mande o DS para o conserto e entregue a conta para o irmão do amigo do seu amigo. Só tome cuidado: ninjas costumam fugir do perigo com bolinhas de fumaça.

Compra logo!
Estou gostando muito da nova revista com o tratamento que estão dando ao Wii e ao DS. Estou prestes a comprar o meu mas tenho algumas dúvidas:
1) Tenho uma TV com entrada de vídeo componente; essa entrada é compatível com o Wii?
2) É possível jogar no Wii com o Classic Controller, ou ele serve apenas para o Virtual Console?
3) Por que a Nintendo vendeu a RARE para a Microsoft?
4) Resident Evil 5 vai sai para o Wii?

Cleverson Souza
Cascavel/PR

Faaaaaaaaala, Cleverson! Vamos por partes iguais.
1) Basta comprar um cabo de vídeo componente para Wii. Assim você desfruta de gráficos mais limpos e cristalinos.
2) É possível sim. O Classic Controller funciona com alguns jogos como Metal Slug Anthology e Mortal Kombat Armageddon.
3) A RARE nunca foi da Nintendo. Ela trabalhava como parceira no desenvolvimento de jogos, mas de maneira independente.
4) Não. Porém os outros consoles não ganharão Umbrella Chronicles, sacou?

CARTA DO MÊS

Parabéns para nós!
Quem diria, hein NW? Lá se vão 9 anos de revista... Olha que 107 edições não é pouca coisa... Foram mais de 20117 dicas para os descansados, cerca de 1155 reviews para os curiosos, aproximadamente 210 estratégias para os empacados e cerca de 525 previews para os ansiosos! Tudo isso em uma revista descontraída e bem-ilustrada, com mais de 31500 imagens de jogos e relativos, sendo que 17325 dessas imagens são de personagens da Nintendo! Também há os desenhos de nós, leitores! Foram cerca de 577 desenhos no HotPaint e 135 no Picto Art!
O que mais me atrai na NW é que, nela, o leitor sempre teve vez: Foram cerca de 914 e-mails e cartas respondidas, com aproximadamente 1438 nomes de leitores publicados. E pensa que é só isso? Foram cerca de 25 Megapromoções e mais de 60 brindes que vinham junto com a revista. Nós, os leitores da Nintendo World, agradecemos às inúmeras pessoas que fazem parte da equipe da revista, a qual temos muito orgulho de ler. Depois dessa quase década de história, penso cada vez mais que cada centavo gasto com a revista valeu e vale a pena: foram mais de 6919 páginas de puro entretenimento. Tudo isso me faz parabenizar a nossa querida Nintendo World, não por ser uma revista que trata da Nintendo, mas por fazer parte da família Nintendomaníaca do Brasil! Parabéns Nintendo World!

Felipe Soares Leite
Por e-mail

Felipe, você deveria ter mandado esse e-mail mais cedo, daí poderíamos ter usado como matéria de "9 anos de Nintendo World". A nossa está mais ou menos assim, e se você contou mesmo, os números serão iguais aos da matéria da página 28. Muito obrigado, Felipe. A você e todos os leitores que nos acompanham nesses nove anos de revista Nintendo World!

Cachorrada da Nintendo
Eu comprei o Nintendogs e não dá para sair para passear nem comprar mais de um cão. Isso é normal?

Anônimo
Por E-mail

O tal Nintendogs toma mesmo o tempo. Mas tente sair e se divertir. Ah, se você estiver falando do jogo, só será possível cuidar de mais de um cachorro ao se tornar um "dono avançado". Tenha fé nos totós, e cuide bem deles para ser recompensado com mais outros para limpar o cocô, levar para passear e alimentar. Isso sim é vida!





Doação
Relatarei a minha frustração, e vocês decidem se me ajudam ou não. Eu possuo 5 jogos da série Zelda: os dois para Nintendinho, os dois do Nintendo 64, e o remake de A Link to the Past para Game Boy Advance. O problema é: não posso usufruir dos dois primeiros, pois não tenho um NES; não posso jogar Majora's Mask, pois não tenho um expansor para o meu N64 e não posso ir muito além no ALTTP, pois ele não salva. Eu já tentei colocar uma bateria nova, mas ela não é mais fabricada. O que me sobra é Ocarina of Time, jogo que já troquei a bateria de save duas vezes! Então por favor me mandem um NES ou um expansor, me façam feliz. Eu sei que deve ter algum desses em algum canto esquecido da redação.
Raphael Lima Rodrigues
Por e-mail

Raphael, você conhece Donatello e Michelangelo? Peça para eles te ajudarem a encontrar a bateria de save do ALTTP porque ela ainda é fabricada sim. O destruidor fica inventando essas coisas e tem gente que acredita. Sobre a "doação" do NES ou expansor, nós não temos, mas aceitamos os seus jogos de presente, já que não consegue jogá-los.

Killer King Fighter Dragon
Quem é dona da série Killer Instinct: a RARE ou Nintendo? Quando teremos um game da série The King of Fighters, Street Fighter ou Double Dragon para o Wii?
Eduardo Moraes
Alfenas/MG

Calllllma cocada! A dona da franquia Killer Instinct é a RARE. O Wii acabou de ganhar o NeoGeo Channel dentro do Virtual Console, e com ele três jogos de luta da SNK: Art of Fighting, Fatal Fury e World Heroes. Como The King of Fighters é da mesma empresa, é apenas uma questão de tempo até que ele seja lançado através do serviço do Wii. O clássico Street Fighter também tem uma versão no Virtual Console, dentro do canal de títulos para Super NES. O único que ficou fora da brincadeira, por enquanto, é Double Dragon...



Sem rodeios
1) O fato de eu ser canhoto atrapalha em jogar os jogos de Wii como Zelda Twilight Princess ou Metroid Prime 3, pois eu uso o Wii Remote com a mão esquerda?
2) Porque vocês não fazem mais uma matéria especial sobre o Super Smash Bros. Brawl, pois acabei de ver o site do Smash Bros Dojo e vi que há personagens novos como o Sonic, o Treinador Pokémon e o Diddy, eu acho que seria uma boa.
3) Ouvi dizer que a Nintendo está dando umas capas de silicone para o Wii Remote de graça, como faço pra pegá-las aqui no Brasil?
4) O Wii têm um navegador de Internet? Caso sim, há algum jeito de pegar vírus?
Marco Aurélio
São Paulo/SP

Pirlimpimpim, plim!
1) Não, pois os controles do Wii são "ambidestros".
2) Isso está em nossos planos, Lelo. Espere pela próxima edição e não se arrependerá!
3) Contactamos a distribuidora oficial da Nintendo e nos informaram que só poderiam nos responder depois do dia 20. Tarde demais para colocar a resposta aqui.
4) Tem um navegador sim, mas por enquanto não há qualquer risco de pegar vírus com o Wii, fique tranquilo e deixe de acessar esses site, menino! Brincadeira a parte, a Nintendo mantém rígidas normas de segurança no console, e impede o acesso de males no aparelho. Os velhos vírus de PC e Mac não tem efeito no sistema do Wii.



Lobo mau...
Na casa de uma senhora (logo à esquerda na saida do porto na ilha misteriosa Número 7) há uma "passagem secreta", a qual é bloqueada por uma das três caixas ali presente. Como faço para ir até lá? Qual é o segredo escondido naquele local?
Anônimo
Por e-mail

O segredo é o seguinte, de acordo com o Lobo Mau: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1... DISPARAR!

VOX NINTENDO

A partir dessa edição, reservamos um espaço especial para destacar as mais importantes, chamativas, célebres (ou não) frases dos leitores. Aqui você confere os nossos "comentários comentados" e se diverte com o que foi dito por amigos, leitores, membros da indústria, familiares, colegas de trabalho...

"Dercy Gonçalves fundou a Nintendo..."
- Frase de Belmont, no tópico do Orkut que parabeniza a centenária Nintendo pelos seus 118 anos.

"Eu tô com uma vontadinha de jogar o do Mario!"
- Alice Carlini Testa, demonstrando que já sabe o que é bom desde pequena.

"Devo confessar que eu tenho vontade de desenvolver uma versão de Wind Waker para o Wii."
- Palavras de Eiji Aonuma em entrevista a Nintendo World. Será que ele vai passar vontade?

"Gosto de jogar WarioWare: Smooth Moves com meu noivo pois ele sempre se atrapalha e cai nos buracos, no minigame de corrida de obstáculos em dupla."
- Maya Nakahara, noiva de Orlando Ortiz. Será que depois do casamento ele ganha?

"Os japoneses descobriram, irmãos, que jogar Nintendo produz epilepsia incurável na vida de seus filhos [...] por causa das linhas magnéticas e eletrônicas [...] Esta é a epilepsia do demônio!".
- Josué Yrion, pastor semnoção que é uma espécie de Jack Thompson reliogoso e odeia os games.

"Por acaso vocês fazem desafios absurdos aí? Tipo zerar Zelda Twilight Princess em 3 Horas?"
- Nelsinho, do Orkut.

"Arruma uma namorada!"
- Thiago, também do Orkut.

Enumerando as dúvidas
Olá Mister N! Quando pego a minha nova NW, percebo que cada vez mais as notícias sobre o DS vão diminuindo e vocês estão dando mais atenção ao Wii. Não os culpo, vocês têm que ficar de olho mesmo na nova geração, mas o DS é o único videogame da Nintendo que eu tenho. Peço encarecidamente que vocês continuem de olho nas outras plataformas como DS, GC etc. Se não vocês poderiam mudar o nome da revista para "Wii World". Bom, agora vamos as famosas perguntas enumeradas.
1) Qual game que vocês acham mais legal? Final fantasy III ou The Legend of Zelda: Phantom Hourglass? A opinião de vocês ajuda bastante...
2) Vocês conhecem um tal de "Assasin's Creed"? Uma vez eu passei pela banca e lí que este game era uma mistura de Tomb Raider, Splinter Cell e Prince of Persia. Como gosto de todos os títulos citados, vou perguntar logo, o game sairá para o DS?
3) Existem outras skins para colar no DS além do de Nintendogs?
4) O Final Fantasy Tactics A2 terá mesmo gráficos em 3D como vocês disseram em certa edição? Porque eu já pesquisei na internet e vi ele com gráficos em 2D.
Obrigado pela consideração, mesmo se vocês não lerem a minha carta(eu acho).

Igor Georg Bechtlufft
Por e-mail



Igor, Igor... Primeiro: nós amamos todas as plataformas da Nintendo. Tentamos falar sempre de todos os consoles da atualidade. Por ser a plataforma mais nova, o Wii recebe uma atenção maior (uma vez que mais notícias sobre ele são lançadas). Mas sempre sai coisa nova de DS. E nós sempre falamos das novidades, viu. Respondendo suas dúvidas:
1) Depende muito de gosto. Vamos usar como cobaia o Shaaman: Para o cabeludo, FFIII é nostalgia pura. Merece ser jogado porque é um dos melhores remakes do DS. Mas Zelda: Phantom Hourglass é um título primoroso. Usa praticamente todos os recursos do portátil e... é Zelda! Ele fica com os dois, mas tem jogado mais Zelda: PH. Sacou?
2) Sim, Assassin's Creed será lançado para DS no primeiro semestre de 2008. E é isso mesmo que você falou. O game promete ser uma mistura de Tomb Raider com Prince of Persia e Splinter Cell. Ou seja, coisa ruim é o que não será.
3) Claro que existem. Este site (http://www.decalgirl.com/) tem skins para todos os consoles. Mas tem que pagar... e é em dólar.
4) Na verdade FFTA2 será um game 2D com elementos em 3D (efeitos especiais, detalhes do cenário etc). Respondido?

ATENÇÃO!
A Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos.
Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

Envie e-mail para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Fax: (011) 3864-7331

NO CONTROLE
Por Pablo Miyazawa



Pablo Miyazawa fez parte da equipe que criou a Nintendo World, no já distante 1998. Atualmente, é editor da revista Rolling Stone e escreve diariamente no blog Gamer.br: gamerbr.blig.ig.com.br

As escolhas que a gente faz

Pelo jeito, estou de volta por aqui. Faz tempo, não? Uns bons anos já. Aliás, falar sobre tempo é crucial quando relembro minha relação antiga com a Nintendo. Desde que comecei a escrever sobre games, me acostumei a falar sobre minhas recordações. E sempre que penso nas boas lembranças, percebo que a Nintendo está sempre envolvida de alguma forma.
Como quase todo mundo da minha idade (nasci em 1978, faça as contas), meu primeiro console foi um Atari. O seguinte veio não muito tempo depois - um clone do Nintendo 8-bit, presente do Natal de 1989. Naquele tempo, os videogames voltariam a aparecer em comerciais de televisão. Ouso até dizer que era o início da "era de ouro" dos games no Brasil. A campanha publicitária era massiva, as revistas especializadas começavam a surgir (e vendiam muito mais do que hoje) e não havia uma criança que não desejava ter um NES ou um Master System mais do que qualquer coisa na vida.
Acabei optando pelo primeiro (ganhei um Phantom System), e não me arrependi, apesar da dificuldade em se adquirir jogos naquela época. A pirataria já existia, mas era como se fosse oficial: cartuchos "genéricos" de Famicom (o Nintendinho japonês) eram vendidos em grandes lojas de shopping centers e ninguém se sentia cometendo um crime ao comprá-los (não que alguém se sinta criminoso comprando pirataria hoje em dia, mas deixa pra lá).
De qualquer forma, joguei 8-bits até cansar, na TV e no Game Boy tijolão que ganhei naquele mesmo ano. Famigerados cartuchos cinzentos que tanto me tiraram o sono. Bons tempos aqueles, das duas dimensões, dos puzzles geométricos, das vidas infinitas, dos "blips" e "blops".
Veio a geração seguinte e era preciso escolher mais uma vez. Acabei optando por um Mega Drive ao invés do Super Famicom. Lembro que ponderei muito antes de concluir: "o Mega tem mais jogos". E é claro que me arrependi bastante logo no ano seguinte, mas jamais confessei isso para ninguém. Aceitei a condição de que, para jogar maravilhas como Actraiser, SimCity, PilotWings e Super Mario World, só mesmo indo na casa de amigos ou alugando o console em locadoras. Vida dura, e como dava trabalho.
Daí, não demorou muito: fui enjoando aos poucos, até vender o Mega Drive para um amigo. Com o dinheiro, comprei um baixo elétrico. Montei uma banda, passei a gastar o dinheiro em CDs e revistas de música. Esqueci dos games (e nem senti muita falta, vou confessar). O rock'n'roll havia vencido aquela briga. E assim foi, durante uns três anos... Até eu entrar na faculdade e arrumar meu primeiro emprego com carteira assinada. Onde? Na própria Nintendo. E isso muito antes de eu imaginar que trabalharia em uma revista de games. Mas essa é uma história para a próxima edição.

PERGUNTE AOS PILOTOS!

O serviço batuta prestado pela Nintendo World para os perdidos no tempo que ainda não conseguiram passar daquele jogo pedreira, ou mesmo para aqueles que estão com preguiça de escanear tudo e todos em Metroid Prime 3, ou ainda para aqueles que ainda tentam pegar todas as estrelas em Mario 64. Não sabe? Pergunte aos pilotos!

Twilight Princess 100% engarrafado!
Gostaria de saber onde eu encontro a última garrafa (bottle) em The Legend of Zelda: Twilight Princess. Já tenho a que eu pego no inicio, depois de dar o peixe para o gato; a que compro do cara da lanterna em Faron Woods e a que Jovani dá. Essa é a única coisa que falta para conseguir os 100%.
João Carlos
Por e-mail

A última bottle é obtida na Fishing Hole (a casa de pesca). Lá, encontre a sinalização com os dizeres "No Littering!". Então pesque à esquerda da ponte, perto da sinalização, numa água mais escura que o normal. Se o tempo colaborar e você tiver um pouquinho de paciência, pronto: eis a garrafa restante!



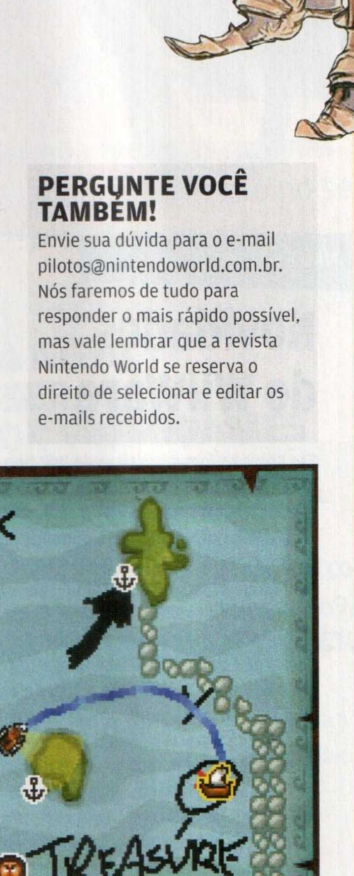
Táticas Tactics
Me apaixonei por RPGs estratégicos graças ao Final Fantasy Tactics Advance. Meu amigo conseguiu umas armas incomuns, mas não sabe dizer como. Então gostaria de saber então:
1) Onde encontro a Zeus Mace?
2) As armas Mythril (consegui apenas uma e não sei como fiz isso).
3) Onde consigo a tal da Materia Blade? Valeu pela força.
Renato C. Lino
São Paulo - SP



Bem-vindo a um mundo paralelo, Renato. Até poderia falar dos 10 mandamentos do RPG estratégico, mas vamos direto aos pontos:
1) A Zeus Mace pode ser roubada de um Alchemist em Golden Clock ou de um Sage em Cleanup Time, obtida na Nono's Shop (mas requer muita sorte).
2) As armas Mytrhil podem ser obtidas como prêmios aleatórios em batalhas, também podem ser obtidas na Nono's Shop.
3) Essa arma pode ser roubada do Mog Knight em Present Day, obtida com um Ninja ou Juggler que estejam entre os níveis 40-44 (é necessário ter a habilidade Catch equipada). Em comum, todas as armas podem ser obtidas, também, na base da troca de itens com outros jogadores.

Navegador biruta
Olá, estava eu, todo empolgado com o meu The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, até que cheguei em uma parte onde todo mundo começa a falar de um nevoeiro ao norte, na Sea Chart. O que acontece é que eu já vasculhei todas as ilhas e ainda não tenho as 8 gems para entregar na ilha secreta, então não posso ir para lá. Também não consigo pegar o tesouro no mapa, e todo mundo só fala de ir para o norte. Eu tenho que fazer o quê, antes de encarar o nevoeiro?
Tiago Pite Lada
São Paulo/SP

Por sorte, amigo Pite (???), acabamos de passar por lá (depois de umas 13 horas de teletransportes) e descobrimos que você deve fazer um caminho certo, rodeando algumas pedras da parte de cima da Sea Chart. Depois de encontrar o segundo esconderijo do carinha (na frente do coqueiro, entre as duas pedras), copie esse caminho da foto que as coisas devem melhorar para você. NW



PERGUNTE VOCÊ TAMBÉM!
Envie sua dúvida para o e-mail pilotos@nintendoworld.com.br. Nós faremos de tudo para responder o mais rápido possível, mas vale lembrar que a revista Nintendo World se reserva o direito de selecionar e editar os e-mails recebidos.



Notícias

QUEM? O QUÊ? ONDE? COMO? QUANDO? POR QUÊ?

Proteja o seu!

A Nintendo acabou de inventar um novo acessório chamado Wii Remote Jacket, uma proteção de silicone que envolve o controller para protege-lo de você, pessoa descuidada que vive batendo o Wii Remote na estante, no sofa, no irmão e coisas do tipo.

O Wii Remote Jacket já está sendo vendido junto com os consoles, controllers avulsos e também no pacote Wii Play desde o dia 15 de outubro nos EUA. Os milhões de usuários que já adquiriram o seu Wii não vão ficar na mão, pois a Nintendo Of America já declarou que vai enviar o Wii Remote Jacket para todos os proprietários do console sem nenhum custo, bastando acessar o site da Nintendo (www.nintendo.com), mas atenção, isso só vale para os EUA, aqui no Brasil o processo será diferente e estamos aguardando uma posição da Latamel, distribuidora oficial da Nintendo no país, para saber se isso também vai acontecer por aqui. Mesmo com o Wii Remote Jacket, a Nintendo recomenda o uso do Wii Strap para evitar que seu controller sofra danos contra queda.

O Wii Remote Jacket promete proteger o seu controller até daquele seu tio sem noção.

NÃO É SÓ JOGO CLÁSSICO

Novidades do WiiWare

Em breve os jogos clássicos do WiiShop Channel terão ótimos vizinhos. Serão aplicativos e jogos de baixo custo exclusivos para o Wii, que você poderá comprar na seção WiiWare. Os títulos iniciais (todos com nome provisório) são: Final Fantasy Crystal Chronicles Wii, Pokémon Ranch Channel, Dr. Mario Wii, Star Soldier R, Minna de Puzzloop, Okiraku Ping Pong Wii e Bomberman Wii. Uma novidade bem inusitada é o Joy Sound, programa que transforma o seu Wii em um karaokê, e que você abastece com músicas compradas no mesmo canal. Para utilizá-lo, basta um microfone USB compatível com o Wii. O WiiWare será lançado oficialmente em 2008, mas já estão previstos 100 jogos para o serviço.



Mostre Bully ao seu colega chato de escola



CURTAS

Invista na Nintendo

A Nintendo é agora a terceira maior empresa japonesa, suas ações nas bolsas de valores do mundo inteiro estão em alta e agora a empresa só fica atrás da Toyota e Mitsubishi. O Resultado deste crescimento está ligado ao sucesso do DS e do Wii, os consoles mais vendidos no Japão, Estados Unidos e Europa.

Tédio aéreo

Se você for para o Japão, tome cuidado para não infringir uma lei recente, que proíbe o uso do Nintendo DS nos aviões. A lei não proíbe apenas o portátil da Nintendo, mas sim todos os aparelhos com funções de rede sem fio, como laptops e Palmtops. Antes desta lei, os passageiros podiam usar estes aparelhos, desde que os recursos Wi-Fi fossem desabilitados e em casos de pouso e decolagem.

100 milhões de telas

No dia 26 de setembro, o VGChartz anunciou que o Nintendo DS á tinha vendido 50 milhões de unidades no mundo todo, sendo que somente no Japão eram 19,4 milhões de aparelhos vendidos.

O Wii Fit do Japão

O site da publicação semanal japonesa Famitsu liberou hoje a primeira imagem em alta resolução da boxart oficial para o país do aguardado jogo casual Wii Fit, que será lançado ainda este ano por lá, além de mais algumas telas do jogo. Por fim, mais imagens foram reveladas, as quais você pode conferir no site oficial do jogo.



LEVEL UP

Jogos de mestre

O criador da série Final Fantasy, Hinobu Sakaguchi está preparando dois novos RPGs para Nintendo DS pelo selo AQ Interactive. O primeiro será Blue Dragon DS, a versão para duas telas do RPG que foi lançado para o Xbox 360, que contará também com Akira Toriyama na função de character designer e Nobuo Uematsu cuidando da trilha sonora. O jogo, ainda em fase prematura de desenvolvimento, será lançado no final de 2008 no Japão.

O segundo RPG será Away: Tsuresarareta Hitobito, com data de lançamento prevista para janeiro de 2008. Away terá design e roteiro por Sakaguchi, músicas de Uematsu e Naoto Oshima, o mesmo de Sonic, no desenvolvimento de personagens. SH: Archaic Sealed Heat, outro jogo de Sakaguchi para o Nintendo DS, foi lançado em 4 de outubro no Japão. É certeza de bons jogos no portátil, e também de uma boa espera até o lançamento nos EUA.

MUDE O CANAL

Dois novos canais para o Wii

Durante uma coletiva de imprensa feita no dia 10 de outubro, a Nintendo mostrou dois novos canais para o Wii, o Everybody Nintendo Channel e o Mii Contest Channel. O primeiro será uma espécie de área para novidades da Nintendo, com seções de notícias, imagens,vídeos e até mesmo demos para o Nintendo DS. O Mii Contest Channel é um canal para os usuários compararem seus Mii em diversas categorias, como celebridades ou em outras categorias elaboradas pela Nintendo. Neste canal, você enviará seu Mii para que seja avaliado por outros usuários e também poderá votar, claro. Ambos tem lançamento previstos para novembro, no Japão.

AGORA É OFICIAL

Longa lista de lançamentos divulgada pela Nintendo

Além dos jogos da própria Big N, a extensa lista continha jogos de grandes desenvolvedoras que, segundo o vice presidente de marketing e comunicação, George Harrison, "estão apoiando o Wii e o Nintendo DS como nunca". Até o final de 2007 os jogos para o Wii já serão 140, sem contar os quase 200 disponíveis para download no Virtual Console. O Nintendo DS possui mais de 450 jogos disponíveis. Confira algumas datas de lançamento dos jogos para Wii e Nintendo DS:

Wii

Outubro de 2007:	Tony Hawk's Proving Ground (Activision)
28 de outubro 2007:	Guitar Hero III: Legends of Rock (Activision)
29 de outubro 2007:	Battalion Wars 2 (Nintendo)
30 de outubro 2007:	NEED FOR SPEED PROSTREET (Electronic Arts)
31 de outubro 2007:	Manhunt 2 (Rockstar Games)
05 de novembro de 2007:	Fire Emblem: Radiant Dawn (Nintendo)
06 de novembro de 2007:	Mario & Sonic at the Olympic Games (SEGA)
12 de novembro de 2007:	Super Mario Galaxy (Nintendo)
13 de novembro de 2007:	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3 (Atari, Inc.)
13 de novembro de 2007:	SoulCalibur Legends (NAMCO BANDAI Games America)
Dezembro de 2007:	NiGHTS: Journey of Dreams (SEGA)
10 de fevereiro de 2008:	Super Smash Bros. Brawl (Nintendo)
19 de fevereiro de 2008:	Sonic Riders: Zero Gravity (SEGA)
1º quadrimestre de 2008:	Mario Kart Wii (Nintendo)

Nintendo DS

23 de outubro:	FRONT MISSION (Square Enix, Inc.)
Novembro:	Contra 4 (Konami Digital Entertainment, Inc.)
Novembro:	Ninja Gaiden Dragon Sword (Tecmo, Inc.)
06 de novembro:	LEGO Star Wars: The Complete Saga (LucasArts)
06 de novembro:	DRAGON QUEST MONSTERS: Joker (Square Enix, Inc.)
19 de novembro:	Mario Party DS (Nintendo)
20 de novembro:	FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS (Square Enix, Inc.)
21 janeiro de 2008:	Advance Wars: Days of Ruin (Nintendo)
Fevereiro:	Assassin's Creed (Ubisoft)
1º quadrimestre de 2008:	Mario & Sonic at the Olympic Games (SEGA)

PRÊMIO BATUTA

Super Mario Galaxy

A Latamel (distribuidora oficial da Nintendo no Brasil), iniciou no final de outubro a pré-venda de um dos jogos mais aguardados do Wii: Mario Galaxy. A grande surpresa para os fãs do bigodudo é que todos que fizerem a pré-compra antes do lançamento receberão inteiramente grátis um brinde exclusivo e raro.

Esse brinde nada mais é que uma linda moeda comemorativa com o Mario em auto-relevo, e junto com a moeda o comprador recebe também um certificado de autenticidade com número de série. Lembrando que esse brinde só é possivel encontrar em pouquíssimas lojas dos EUA e aqui no Brasil, privilégios para poucos.

Para fazer a pré-compra, basta ir em uma das lojas abastecida pela Latamel (FNACl, UZ Games, Brinquedos Laura, WWW, Microplus e Gametech). Visite o site da Nintendo World para ver mais lojas.





TOKYO GAME SHOW 2007

A maior feira de games do Planeta na visão de um jogador

— Renato Pelizzari, de Tóquio

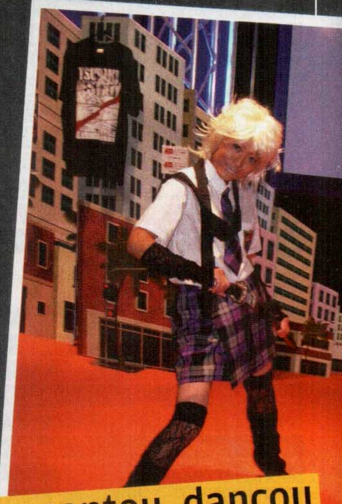
Participar da TGS'07 é quase que uma experiência surreal. Tudo no Japão é fascinante, especialmente para quem nunca tinha ido até lá. Daria para fazer um blog de viagem aqui sobre isso, curiosidades interessantes como a teia de aranha que é o metrô e outros costumes locais.
Convido você para uma viagem mental, rumo a descoberta desse fascinante universo que é a Tokyo Game Show.

Um formigueiro de pessoas e estandes

A TGS este ano estava fervilhando de pessoas, horas nas filas para o tempo se esgotar muito rápido quando você coloca as mãos no jogo que deseja experimentar. A espera nem pode ser considerada chata, você podia fazer como muitas pessoas que ficam jogando seus DS e PSP, tinha gente até assistindo televisão pelo PSP e lendo um dos zilhares de folhetos que estavam à disposição. A qualidade dos objetos distribuídos é indiscutível. Um livreto com artworks dos próximos jogos da Square Enix, por exemplo, é um objeto para se guardar para sempre. Jogar algum game e ganhar brindes ainda mais legais, era tão legal que dava para esquecer de comer. Andar pelos três pavilhões foi uma ótima experiência, sempre tinha algum vídeo novo sendo exibido em um telão e às vezes você se deparava até com entrevistas com os criadores dos jogos em palcos armados por lá. A mais concorrida foi a de Hideo Kojima, criador de Metal Gear Solid, com centenas de pessoas observando ele comentar sobre os personagens e até fazendo umas gracinhas com os cosplayers. Este ano, a Konami usou boa parte do seu espaço para todos os jogos baseados em MGS e à nova franquia, Time Hollow, mas ainda era possível ver outras coisas como a nova série de jogos para a saúde que ela está desenvolvendo.
O estande mais abarrotado era o da Square Enix – era sufocante transitar lá dentro! Muita divulgação de Final Fantasy, Kingdom Hearts e Dragon Quest. A loja de produtos da SE também era muito disputada, tinha até uma espada de Cloud, de Final Fantasy VII. Outras empresas como a Capcom e Bandai Namco apostavam na variedade, com jogos de todos os tipos e consoles. A Capcom tinha vídeo comemorando o aniversário do Mega Man, enquanto a Bandai Namco voltava ao passado com Rally X e Tower of Druaga à mostra, além de muitos jogos baseados em Anime, alguns jogos da série Tales. A Sony estava com o maior espaço com muitos jogos para demonstração, incluindo de outras empresas. Eram painéis inacabáveis com jogos de PS3, PSP e até mesmo PS2. Mas alguns jogos como Gran Turismo 5 Prologue ou Little Big Planet tinham destaque entre os demais. A Microsoft também investiu pesado no evento, mas o seu estande era só mais um dentre os outros, sem grandes novidades. A Nintendo fez uma grande falta por não participar do evento, ainda assim o Wii e DS foram bem representados na feira com os jogos das thirds parties. Infelizmente as filas eram enormes e não deu para jogar muita coisa.

Dragon Quest IV (Nintendo DS)

Dragon Quest é quase um símbolo do Japão e ir até a TGS e não jogá-lo seria quase um pecado. Com o adiamento do episódio original da série para 2008, o remake da quarta versão foi a menina dos olhos dos fãs. Quase três horas na fila para poder jogá-lo e ainda com direito a um óti...



Fez pose, cantou, dançou e sacou a espada, que medo!



Estandes gigantescos, muita gente e jogo bom!

para 2008, o remake da quarta versão foi a menina dos olhos dos fãs. Quase três horas na fila para poder jogá-lo e ainda com direito a um ótimo brinde (um pingente do jogo) si. Dá para ver o capricho que a Square Enix está tratando este jogo: os gráficos estão incríveis e característicos da série. É possível girar a câmera livremente, só tome cuidado, pois girá-la em ambientes internos afeta a câmera do mundo de fora, o que pode deixá-lo perdido.

We Love Golf (Wii)

We Love Golf foi uma das melhores sensações que já tive com o esporte nos videogames. A parceria da Capcom com a Camelot (equipe responsável pelos jogos Mario Golf e Everybody Golf) parece que vai dar certo. Você deve segurar o botão A e depois balançar o Wii Remote para trás e assim que o medidor atingir a força desejada, você deve gingá-lo para frente. É bem difícil conseguir arremessos precisos e mesmo que consiga a perfeição, é necessário lembrar da ação do vento e do terreno sempre influenciam. Além da boa jogabilidade, o jogo e repleto de personagens carismáticos que mantém o ambiente agradável.

Curiosidades

- Um vidro explodiu no estande da Namco Bandai e foi o maior desespero para os organizadores que limparam tudo o mais rápido possível. Os engravatados pareciam até o esquadrão da limpeza.
- Os cosplayers lá são bem caprichados, é possível ver algumas figuras bizarras, mas é inegável o esforço que alguns japoneses fazem para ficar com a cara dos seus personagens favoritos.
- Tomamos vários "nãos" ao tentar jogar DS com alguém na fila que estava jogando, então desistimos, era melhor apreciar a feira do que tentar fazer amizades.
- Os metrôs perto da feira continuaram lotados por algumas horas depois do evento, ninguém vai de carro.
- Os jogos de treinamento do DS e outras estranhezas quase sempre estão agrupados em uma prateleira das lojas, eles ocupam realmente muito espaço.

No More Heroes (Wii)

O estande era bem legal, dava até para ver algumas pessoas vestidas como personagens e muitos panfletos promovendo o jogo. A fila para jogar não era muito disputada, mas aqueles que não experimentaram se arrependeram. No More Heroes é estiloso até o osso, muitas das informações são representadas com pixels - o que é ficou bem legal. Isso não seria o bastante se não viesse acompanhado de uma grande idéia e boas funcionalidades, pois NMH encontrou o equilíbrio entre o jeito Wii de se jogar e o tradicional. Os golpes são uma junção de seqüências de botões e movimentos no Wii Remote. É estranho e estiloso.

Ninja Gaiden Dragon Sword (Nintendo DS)

Este estava meio esquecido no estande da Tecmo, fila pequena e um ótimo brinde (pôster). Você joga com o DS na vertical e usa apenas a tela de toque para todos os comandos. Até parece que não vai funcionar, mas funciona. Basta clicar nos inimigos para arremessar shurikens e fazer riscos na tela. A resposta foi surpreendente, só não deu tempo de pegar todos os macetes do controle, mas pelo que deu para sentir em alguns minutos, que tudo está sendo muito bem pensado e realizado.

Tales of Innocence (Nintendo DS)

Depois do fiasco que foi o Tales of the Tempest, a Bandai Namco resolveu usar uma fórmula mais semelhante à Symphonia, que foi um sucesso. O sistema de batalhas, que sempre foi um dos pontos altos da série, continua sendo destaque. A tela de baixo mostra os status dos seus personagens e o jogo é bem controlado com os botões. Os gráficos são bem legais, mas um pouco aquém se comparados a outros jogos. A ambientação ficou devendo, a cidade disponível na demo era muito sem vida e com algumas paredes invisíveis. Uma parte boa de pegar a fila para jogá-lo foi ver trailers de outros jogos da série, até a continuação do Symphonia, para o Wii. NW

COLUNA DO MIINATO

Ganbare Nintendo!



Henrique Minatogawa foi revisor da Nintendo World e hoje toma o troco, tendo seu texto inteiramente corrigido em japonês. Joga Nintendo desde o Phantom System e atualmente segue no DS enquanto o Wii nao vem.

Na primeira vez em que estive no Japão, era época de lançamento do DS. Lembro que comprei pouco tempo depois, junto com três jogos. Na ocasião, era ainda aqueles jogos conceituais, só para sacar a nova jogabilidade. O DS e seus jogos ocupavam, em geral, meia prateleira nas lojas, dividindo espaço com o GameCube.

Três anos se passaram e, desta vez, encontro o DS em situação bem diferente. Ocupando mais prateleiras que qualquer outra plataforma e com uma variedade de jogos impressionante.

Aliás, jogos não é bem a palavra certa. Boa parte dos consumidores do DS são mulheres na faixa dos 30 anos, que usam o DS para ver receitas, ler guias de turismo, aprender idiomas (inglês, chinês, coreano, tailandês, alemão, espanhol...) e até mesmo para fazer yoga. Eu mesmo uso muito o DS como dicionário de kanji e para acessar a internet.

Há um acessório curioso para o DS. Segundo as instruções, ele serve para apoiar o DS na mesa ou como suporte de parede, visando justamente quem usa o DS para ver receitas, principalmente. Ou seja, aquele conceito de "portatil serve para jogar no ônibus e metrô" já era. Os portáteis (incluindo o rival PSP) ganharam tanto poder que não me surpreenderia se um dia tomarem o lugar dos consoles de mesa. Tamanho sucesso do DS talvez esteja ofuscando um pouco o Wii. Não se desespere: o Wii vai bem aqui. Mas não parece que decolou. Bom, quem sabe daqui a três anos eu não volto aqui para ver quantas prateleiras o Wii terá?

Exciting Game, Growing Business!

Thursday 8 - Sunday 11 November, 2007
KINTEX, Korea

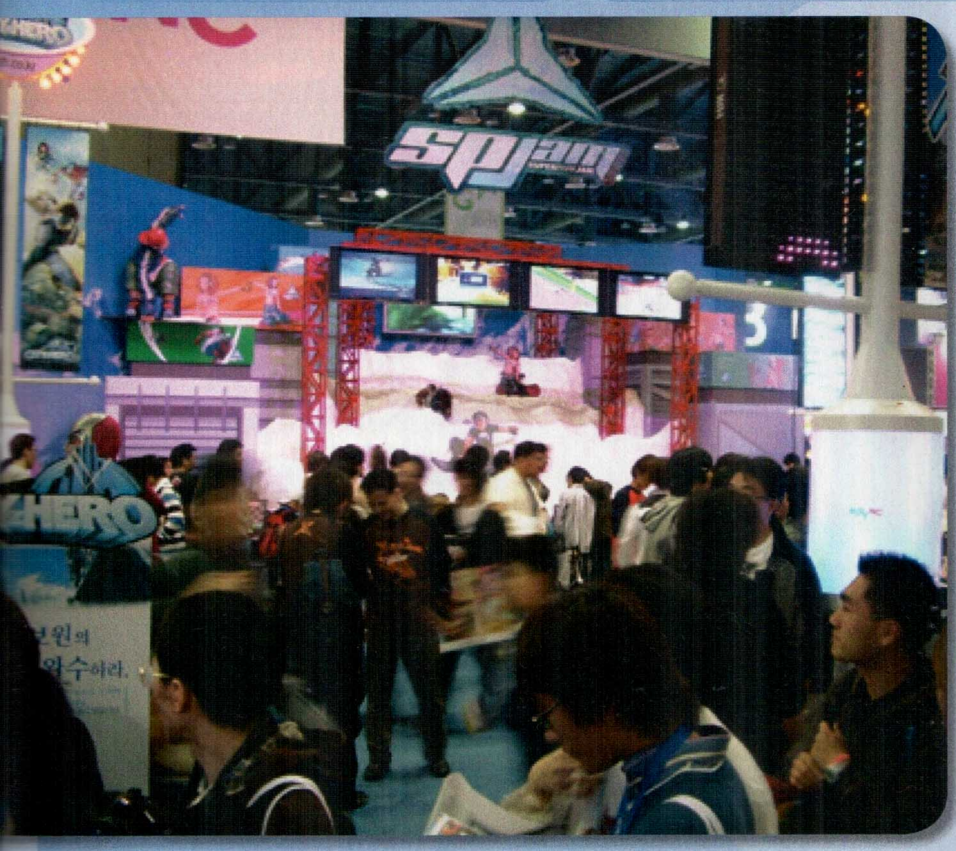
G★ 2007
Game Show & Trade, All-Round

Inscreva-se agora!
A inscrição é gratuita para visitantes estrangeiros durante o período de registro online;
O registro online é válido até o dia 12 de outubro de 2007;
Após esta data, os visitantes deverão adquirir o ingresso apenas no local do evento por 5,000 Won (US$ 6,00).

Contate-nos agora para reservar espaço como expositor!
Oferecemos espaços para expositores no B2B Hall da Kintex até o último minuto.
O pavilhão de exposições da G★ será dividido em B2B Hall para as empresas do setor, e no B2C Hall para jogadores e consumidores;
Nós oferecemos os seguintes benefícios para os expositores:
- Rodada de negócios organizada pela G★ com desenvolvedores de games, publicações de jogos, investidores e empresas da mídia;
- Entrada livre para os eventos da network da G★; - Convite para jantar e festa de jogadores.

B2B Events	Business Matching Meeting	Investment Meeting
	Korea Game Conference	Reception & Gamers party
B2C Events	G★Game League	G★Award
	Promotional Events	

GSTAR Organizing Committee Cultural Contents Center 10 F., Sangam-dong, Mapo-gu, Seoul, Korea[Zip code 121-270]
Tel +82 2 3153 2803 **Fax** +82 2 3153 2814 **E mail** info@gstar.or.kr
Brazil Sales Representative(KOTRA Sao Paulo) Alameda Santos, 700, 8 Andar, Ed Trianon Corporate CEP 01418-100, Sao Paulo - SP - Brasil
Tel +55 11 3175-3030 **Fax** +55 11 3175-3031 **E mail** chang@kotra.com.br







G-Star 07

A Coréia se prepara para o maior evento de games do país

A feira

Criada e realizada na Coréia, a G-Star é um evento no qual os jogadores coreanos ficam sabendo, em primeira mão, tudo o que acontecerá no mundo dos games, não apenas nos consoles mas também nos PCs. Este ano, a feira acontecerá de 8 a 11 de novembro no Korea International Exhibition Center e reunirá 150 expositores de 15 países diferentes. Porém, ao contrário das feiras citadas anteriormente, a G-Star está mais focada no mercado de games para PCs - mas os jogos de console também marcam presença. No ano passado, por exemplo, empresas como a Konami e Namco Bandai expuseram seus produtos.

Jogando, jogando...

Tudo bem, não é uma E3, mas produtoras como a Konami participam. Não é uma Games Convention porque Nintendo e todos os outros grupos renomados não estão por lá. "Então o que eu posso ver lá, caso eu queira ir?". Bem, como uma feira mais voltada para jogos de PC, aguarde por muitas novidades, principalmente para jogos massivos (conhecidos também como MMOs). Gigantes do segmento como a Gravity (empresa que produziu o Ragnarök Online), NCSoft (de City of Villains e Heroes e Guild Wars) e Nexon (conhecida por jogos como Maple Stroy) apresentam novos títulos neste evento, bem como a ATI com os seus produtos. Mas não pense que todos ficam "socados" no mesmo espaço; o evento preza pela organização, e todos os expositores possuem espaços definidos e são divididos de acordo com o que apresentam: logo, desenvolvedoras de jogos de consoles ficam de um lado e as de PC num outro. Tudo para manter o local o mais agradável possível para o acesso do visitante.

Por ser uma feira voltada para tecnologias e novas tendências do mercado, a G-Star também terá um destaque especial nas novidades de hardware, periféricos e eletrônicos dos mais modernos. Para quem ainda clama por games, muitos dos expositores do local são empresas que desenvolvem games para celular, ou seja, é mais uma área que a G-Star cobre com especialidade.

Quem estará lá?

Além das empresas coreanas, existem espaços reservados para as de outros países: a G-Star 2007 está pronta para receber novidades do Brasil (sim, ou você achou que não iríamos?), China, Finlândia, Alemanha, Japão, Malásia, Rússia e Estados Unidos, por exemplo. "Com as respostas obtidas no evento do ano passado e o constante crescimento das propostas para as empresas, decidimos expandir o espaço para estas", diz Moon Kyung Jung, um dos diretores do comitê de organização do G-Star.

Para aqueles que desejarem participar da exposição, dos campeonatos realizados no evento e assistir a um belo show com músicas dos mais variados jogos, é necessário antes fazer um cadastramento no site www.gstar.or.kr até o dia 12 de outubro. Caso você não consiga se registrar, é preciso pagar a quantia de 5.000 wons (equivalente a pouco mais de R$ 10,00) pelo ticket diário.

Vale a pena?

Se você ainda não sabe se vale a pena acompanhar o que rolará nessa feira, dê uma olhada no que já foi apresentado por lá: Metal Gear Solid 4 (2005) e FIFA Online (2006) são apenas alguns exemplos. A edição de 2007 acontecerá entre os dias 08 e 11 de novembro. Portanto, prepare-se, pois a Nintendo World estará lá para cobrir o maior evento de games coreano.

Quando e onde?

A G-Star 2007 acontecerá entre os dias 08 e 11 de novembro na cidade Kintex, na Coréia do Sul. Acompanhe no site Herói (www.heroi.com.br) a cobertura em tempo real que nossa equipe fará do evento.



Salve amigos! Sou eu, o sapiente ombudsman que mata as suas dúvidas na sessão de cartas. Agora, porém, estarei em todas as edições com uma página só para mim, que usarei para contar as últimas do universo Nintendo! Ontem eu tinhas as cartas, hoje uma seção, e depois o mundo!



Fotografafe fantasmas com Wii Remote

A Tecmo está dando maior atenção para o Wii agora. Depois Rygar, a empresa anunciou uma exclusividade de peso para o novo console da Nintendo: Fatal Frame 4 - em corpo e espírito, ou seria só espírito?

Nova Wii Zapper

É bom a Nintendo lançar logo a sua Zapper original, por que se demorar muito tem gente que vai preferir comprar essas aí ao lado.



Sonic em Brawl!

Plaquinha "Eu já sabia!" para a Nintendo. E digo mais, vai ser ótimo botar o encanador e o ouriço de frente. Só falta o azulão aparecer no Zelda, Chibi-Robo, Big Brain. Eu não dúvido de mais nada.



Remake de Wind Waker para Wii



Eiji Aonuma comentou em uma entrevista (a da página 32) que gostaria muito de fazer uma versão para Wii de The Wind Waker. E se o homem, quer, nós também queremos. Certo?

Winning Eleven Wii

Agora vai! Dizem que console de videogame só faz sucesso no Brasil se possui Winning Eleven. A Konami sabe que o Wii tem a maior base instalada no mundo e não deixou o console da Nintendo de fora da sua nova peleja virtual.

Motocas em Mario Kart

Este título se auto explica. Mario Kart também terá motos competindo com os tradicionais "carrinhos". Será que a jogabilidade será diferente para os dois tipos de veículos? Será que a Nintendo vai mudar o nome do jogo para Mario Motokart?

Hahahaha!

Esta notícia é deliciosa! Vocês já ouviram falar de Monster Hunter, aquele RPG símbolo do PSP e do PS2? Pois é...agora a Sony vai ter que nos engulir, pois a Capcom acaba de anunciar a terceira versão, com exclusividade para o Wii. Imaginem o quanto os japoneses vão jogar isto via Wi-Fi...



Mais feiras de games...

E dá-lhe feira de games! O intervalo entre elas é tão curto que entre um fechamento e outro, acabamos não comentando delas. Tivemos a norte-americana E3, a Games Convention da Alemanha e acabamos de conferir a nipônica TGS. Com tudo isso, a Coréia resolveu ter a sua E3. O nome? G-Star. Como não sei coreano, não sei se teremos algo para Wii e DS por lá.



...com mulépelada!

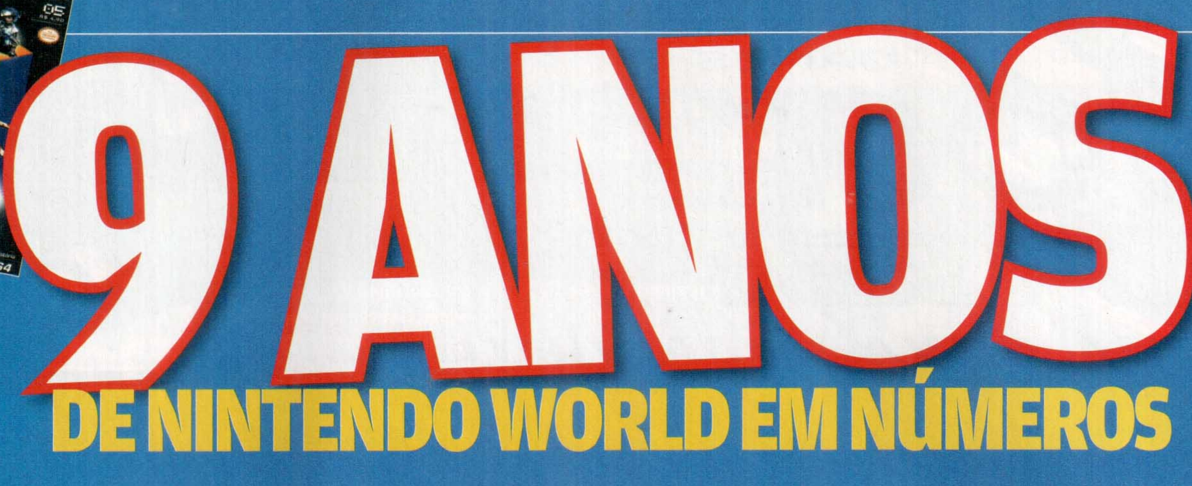
A E3 não teve mulher nem com sobretudo, e as alemãs da Games Convention até tentaram, mas não conseguiram chegar aos pés das amadas (e atualmente desempregadas) both babes. Sabe qual a campeã do mulherio? A TGS, como você mesmo pode conferir.

Assistência técnica oficial Nintendo

É verdade! A Nintendo voltará a ter uma assistência técnica de forma oficial em nosso país. Aguarde, pois em breve teremos este serviço, e claro, voce saberá todos os detalhes aqui na sua NW. Vou ficando por aqui pois eu não poderia abrir o bico e acabei falando demais!

Nintendo DS 2 e Wii Lite

Uma patente aqui, outra alí... alguém aí aposta em mais um update de hardware? Parafraseando aquele famoso fofoqueiro da TV, eu aumento, mas não invento. E se eu falei é porque eu ouvi... só não me pergunte quem contou... NW



9 ANOS DE NINTENDO WORLD EM NÚMEROS

No final dos anos 90 a febre por revistas de videogame estava no auge, mas no Brasil faltava algo destinado apenas para quem gostava de Mario, Zelda, Donkey e outros ícones da Nintendo. Foi então que, de uma parceria inédita com a Nintendo Of America, surgiu essa revista que você tem nas mãos, cujo o foco desde o primeiro exemplar foi trazer as notícias mais quentes sobre tudo que envolvia o universo de uma das maiores empresas de jogos do planeta. Nessa trajetória, você acompanhou (e ainda acompanha) muitos previews, reviews, análises, dicas e detonados para os mais diversos consoles em cada uma das 7132 páginas publicadas até aqui (sem contar as edições especiais). É uma tarefa árdua, mas que sempre foi (e será) feita pensando em você, leitor amigo.

— Douglas Vieira

Antecipando novidades

Desde a edição número 1, os previews sempre tiveram lugar de destaque em nossas páginas. É verdade que algumas vezes colocamos nossas esperanças em um jogo e percebemos, bem depois, que o dito não correspondeu ao que esperávamos, mas na maioria das vezes títulos que fizeram nossos olhos se arregalarem antes do lançamento reafirmaram tal feito quando chegaram à redação, e outros que vieram quietos acabaram conquistando o seu lugar ao sol. Essa é a nossa missão: informar e mostrar o que está por vir. Do Game Boy ao novíssimo Wii, 592 jogos dos mais diversos gêneros figuraram nas páginas da NW, na seguinte proporção:

Game Boy / Game Boy Color: 47 jogos
Nintendo 64: 122 jogos
Game Boy Advance: 164 jogos
GameCube: 156 jogos
Nintendo DS: 80 jogos
Wii: 23 jogos

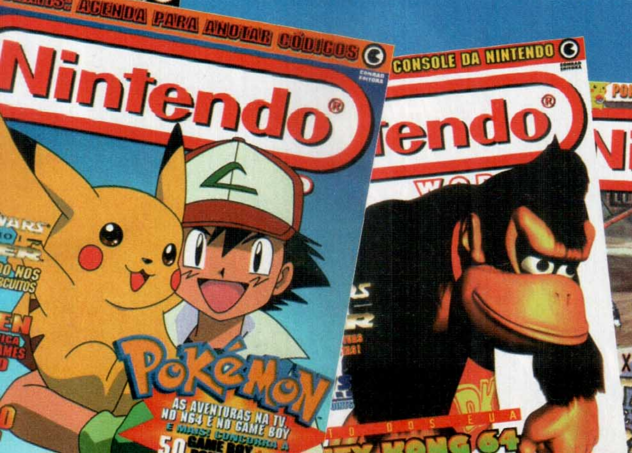
Ainda há muita coisa boa por vir, e confiamos no potencial da Nintendo e suas parceiras. Tenham a certeza de que esse número de páginas (e de games) será multiplicado muitas vezes pelos próximos anos.

Vale a pena?

Se por um lado mostramos o que o futuro nos reserva, não podíamos deixar de analisar aquilo que já estava entre nós, dizendo quais títulos eram importantes para a sua coleção e aqueles úteis apenas para ser jogado com tudo pela janela, sem remorsos. Para isso temos os reviews, e até aqui 926 análises foram publicadas. Quantos jogos de cada console? Veja na relação abaixo:

Super NES: 1 jogo
Game Boy / Game Boy Color: 83 jogos
Nintendo 64: 144 jogos
Game Boy Advance: 343 jogos
GameCube: 256 jogos
Nintendo DS: 69 jogos
Wii: 30 jogos





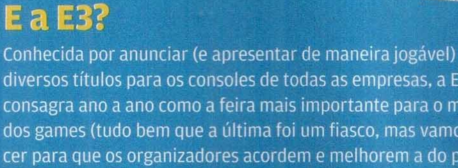


Moço, eu queria uma dúvida

É inevitável: você compra aquele jogo dos sonhos e começa a se aventurar em cada fase existente. Passa a primeira, a segunda, encara os perigos da terceira e... empaca. Ou então já conseguiu tudo que era possível, e agora busca opções para "zoar" com o jogo ou destravar algum segredo. Quando isso acontece, a quem você recorre? (Não, não é a Central de Suporte!) Exato: seção de dicas. Apesar de não figurar nas páginas das últimas edições, esta era uma das partes mais consultadas da revista, pois dúvidas sempre surgiam - ou vai me dizer que você nunca deu uma olhadinha nessa parte, nem que fosse para pegar uma password... Bem, brincadeiras à parte, vamos enumerar a quantidade de jogos com dicas publicadas até então:

NES (sim, ele mesmo!)**:** 19 jogos
Super NES: 154 jogos
Game Boy / Game Boy Color: 153 jogos
Nintendo 64: 264 jogos
Game Boy Advance: 218 jogos
GameCube: 213 jogos
Nintendo DS: 45 jogos
Wii: 5 jogos

Isso resulta em 1071 títulos com diversas dicas presentes em cada uma das 103 edições (lembrando que a partir da 104 a seção Dicas deixou de existir na revista e tornou-se parte do site Nintendo World). As edições de início de ano sempre foram um pouco mais trabalhosas (cada ano representado em dicas, sem repetir), porém extremamente compensadoras.



Capas e mais capas

Para alguns, primeiro motivo de compra. Para outros, um atrativo visual. Existem também aqueles que vêm nas capas uma forma de tentar decifrar o conteúdo de cada edição. Independente do motivo, a primeira página de cada revista serve também para dar relevância aos títulos ou franquias que estão em evidência no momento de sua confecção. Confira aqui quais foram os três personagens que mais apareceram nas capas da NW:

Mario: 16 capas (edições: 7, 18, 30, 37, 38, 43, 48, 58, 63, 70, 90, 91, 94, 98, 99 e 104)
Pokémon: 10 capas (edições: 11, 13, 19, 26, 31, 36, 54, 73, 82 e 102)
Link: 9 capas (edições: 4, 22, 33, 46, 55, 60, 71, 81 e 83)

Agora, se você encalhou feio...

...o jeito é apelar para um dos nossos 155 detonados. Diversos títulos, passando do Super NES ao Wii foram "destrinchados" pela nossa equipe de detonadores. Veja o que já foi feito até aqui:

Super NES: 5 jogos
Game Boy/ Game Boy Color: 11 jogos
Nintendo 64: 33 jogos
Game Boy Advance: 40 jogos
GameCube: 50 jogos
Nintendo DS: 13 jogos
Wii: 3 jogos

E a E3?

Conhecida por anunciar (e apresentar de maneira jogável) diversos títulos para os consoles de todas as empresas, a E3 se consagra ano a ano como a feira mais importante para o mundo dos games (tudo bem que a última foi um fiasco, mas vamos torcer para que os organizadores acordem e melhorem a do próximo ano). Foi nela que jogamos pela primeira vez diversos títulos da série Zelda, conversamos com o Shigeru Miyamoto (mas ainda tentamos descobrir o motivo dele estar sempre sorrindo), vimos as modelos mais bonitas, descolamos diversos brindes e, de quebra, participamos de algumas festas promovidas pelas produtoras. Mas não pense que a E3 se resume apenas a isso: é necessário adquirir várias bolhas debaixo dos pés para trazer o melhor conteúdo - e, com certeza, preencher 150 páginas com informações de centenas de jogos não é nada fácil.





Edições Especiais

Muitas vezes, o conteúdo que temos em mente não cabe apenas em uma edição comum. Quando isso acontece, recorremos às edições especiais, que hoje já somam 10 exemplares. Os conteúdos foram os seguintes:

Especial 01: detonados de 007 Goldeneye e Quake 64 (Nintendo 64) e The Legend of Zelda: A Link to the Past (Super NES);
Especial 02: detonados de Pokémon Vermelho e Azul (Game Boy), Pokémon Snap (Nintendo 64), novidades de Pokémon Amarelo (Game Boy) e Pokémon Stadium (Nintendo 64);
Especial 03: detonados de Pokémon Amarelo (Game Boy), Pokémon Stadium (Nintendo 64) e dicas para a versão Gold & Silver (Game Boy);
Especial 04: detonados de Pokémon Gold & Silver (Game Boy), Paper Mario (Nintendo 64) e Donkey Kong Country 3 (Super NES). De brinde, 282 games de Nintendo 64 e suas avaliações na NW;
Especial 05: especial Nintendo 64, com uma lista dos 25 melhores jogos, além de 1234 dicas para 137 jogos;
Especial 06: especial Game Boy, com três detonados completos, dicas para 100 jogos do portátil e, de brinde, uma capinha protetora para o console;
Especial 07: especial GameCube. Detonados de sete jogos e centenas de dicas;
Especial 08: calendário de 2003;
Especial 09: pôster dos Pokémon de Game Boy Advance: Ruby, Sapphire, FireRed e LeafGreen, além de dicas e a ficha completa dos 388 monstrinhos conhecidos até então;
Especial 10: especial Pokémon Diamond & Pearl. Postêr com dicas e a ficha de todos os Pokémon presentes até essas versões.
Especial 11: especial The Legend of Zelda: Twilight Princess, com mapas, localizações de itens e um pôster respeitável.

Na liderança

Para que a Nintendo World chegue às bancas com o melhor conteúdo, existe um profissional responsável pela seleção de cada matéria publicada e seus respectivos autores: o editor, que também precisa correr atrás dos "atrasados" cobrando matérias e perder várias noites de sono até o fechamento de cada edição. Desde o surgimento dessa publicação, sete pessoas já assumiram esse posto:

André Forastieri
Odair Braz Junior
Pablo Miyazawa
Ronny Marinoto
Beatriz Sant'Ana
Eric Araki
Ronaldo Testa

E pra Nintendo World, nada?

Para fechar com chave de ouro a nossa pequena retrospectiva, vamos recordar as edições de aniversário. Cada uma delas é especial por um motivo, seja ele o lançamento de um console ou um tapa no "visu" da revista. Independente da ocasião, o maior presenteado dessa história é você, leitor, motivo pelo qual a sua NW completa 9 anos. Parabéns para nós!

1 ano: comemorado na edição nº 13, a primeira a ter 100 páginas e a eleição dos 10 melhores jogos da Nintendo de todos os tempos.
2 anos: comemorados na edição nº 25. Além de completar bodas de prata, fomos os únicos brasileiros a visitar a Space World, feira na qual a Nintendo revelou o GameCube e o Game Boy Advance. Sim, isso é coisa para poucos!
3 anos: comemorados na edição nº 37. Esta marcou por ser aquela que veio junto com o nascimento do GameCube e pelo novo design.
4 anos: comemorados na edição nº 49. Capa em homenagem ao Game Boy Advance e os títulos que pela primeira impressão nos deram água na boca.
5 anos: comemorados na edição nº 61. O visual novo já estava presente desde a edição 60, e esta trazia Final Fantasy Tactics Advance na capa.
6 anos: comemorados na edição nº 73. A capa é similar à daquela do primeiro aniversário, além de trazer uma matéria especial contando como a sua NW é feita.
7 anos: comemorados na edição nº 86. Edição de estréia do nosso editor Ronaldo Testa.
8 anos: comemorados na edição nº 99. O Wii já estava quase entre nós, e isso por si só já era um fato histórico para fazer dobradinha com a edição nº 100.
9 anos: comemorados nesta edição que está nas suas mãos, com a eleição dos 50 melhores jogos do Virtual Console, especial de Zelda Phantom Hourglass, entrevistas, análises e tudo mais o que você tem direito. A maior comemoração e presente ainda está por vir, aguarde e confie. E que venham os 10, 11, 12... NW



Eiji Aonuma

Matéria originalmente publicada na Nintendo Power v218.

O que você faria se tivesse que assumir as rédeas criativas de uma das séries mais aclamadas da história dos games? Pior ainda: e se esta posição tivesse sido ocupada anteriormente por Shigeru Miyamoto? No caso do diretor e produtor Eiji Aonuma, a resposta foi simples: bastou trilhar o seu próprio caminho.

Talvez ele discorde, mas se existe alguém no mundo capaz de ocupar o lugar de Miyamoto, este alguém atende pelo nome de Aonuma. Ele trabalhou em praticamente todos os títulos da série Zelda desde Ocarina of Time e a experiência adquirida com esses trabalhos o levou a explorar novos territórios: gráficos melhorados, mecânica superior ou então um esquema de controle totalmente inovador. Embora algumas mudanças não tenham sido bem aceitas pelos fãs da série, ninguém pode negar que a cada jogo - de Majora's Mask até Twilight Princess - o sucesso foi maior, o que apenas serviu para calcificar ainda mais o lugar de Aonuma como um dos designers mais talentosos da indústria dos games.

Nintendo World: Em sua opinião, qual o maior desafio da Nintendo em termos de expansão de audiência sem afetar a base de fãs mais antigos?

Eiji Aonuma: Os jogadores são os culpados pela evolução dos jogos, então a Nintendo jamais pensou em ofender os mais fiéis. Vamos chegar num momento em que a empresa vai ter que mudar de rumo para não estagnar. No passado, tivemos que criar uma nova abordagem de jogos para oferecer uma experiência diferenciada - foi a nossa intenção com o Nintendo DS e também com o Wii. Na indústria dos games, a experiência proporcionada por um jogo se torna cada vez mais importante do que os aspectos técnicos. Esse novo momento vai trazer todo tipo de gente para o mercado dos games - gente que sempre curtiu jogar e pessoas que não sabem nem segurar um joystick. As possibilidades são infinitas e eu estou ligado no futuro.

NW: Pegue os jogos The Wind Waker e Twilight Princess: qual dos dois tem o melhor gráfico na sua opinião?

EA: Os dois têm um lugar especial no meu coração porque eu me dediquei muito a ambos. No momento o meu filho está jogando Twilight Princess, mas assim que ele terminar o jogo eu vou dar de presente o Wind Waker. Nenhum é melhor que o outro. Eu gosto dos dois porque eles são únicos. Para seguirmos adiante é preciso entender que as coisas são diferentes. Eu acredito que a diversidade em Zelda é o que tornou a série uma coisa tão incrível. Pessoalmente, devo confessar que eu tenho vontade de desenvolver uma versão de Wind Waker para o Wii. É claro que existe um abismo entre o meu desejo e o mundo real, mas de qualquer maneira é um sonho. Pronto, falei!

NW: Você disse que gostaria de passar o comando de Zelda para uma equipe de designers mais jovens. Se isso acontecer, você tem outros projetos em mente?

EA: Bom, em primeiro lugar eu nunca disse que quero me afastar de Zelda de uma vez por todas. Eu apenas acredito que os designers mais jovens são capazes de inovar a série, pois eles têm referencias diferentes. Queremos enriquecer o grupo como um todo, trazendo novas perspectivas. A exemplo de Miyamoto, eu não tenho vontade de me aposentar tão cedo.

NW: Qual a explicação que você dá para o sucesso estrondoso da série Zelda nos últimos 20 anos?

KK: Na verdade, quando eu estava me matando no projeto de Twilight Princess, minha equipe me perguntou exatamente a mesma coisa. O que fazia os profissionais se dedicarem tanto a um

Data de Nascimento:
1963

Local de Nascimento:
Nagano

Cargo:
Gerente e produtor de desenvolvimento de softwares na Nintendo Co., Ltda.

Mais conhecido como:
Mudar o rumo da série Zelda com os títulos The Wind Waker e Twilight Princess

Comida favorita:
A comida da sua esposa

Projetos atuais:
The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass

> **"Zelda é um tipo de jogo que engloba elementos de diversos estilos de outras aventuras. O personagem principal é muito forte e o cenário oferece muitas possibilidades. O resultado é inevitável: os jogadores se entregam e começam a pensar que se transformaram em Link."**

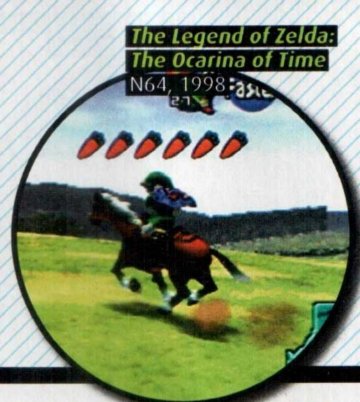
TRABALHOS DO MESTRE

O primeiro jogo criado por Aonuma foi lançado somente no Japão, mas causou uma impressão muito boa em Miyamoto (talvez pela semelhança com a série Zelda) ao ponto do gênio dos games convidar Aonuma para entrar na equipe de produção de Zelda como diretor de Ocarina of Time. Aonuma foi responsável por todos os jogos da série desde então, passando por Majora's Mask até Four Swords Adventures.

Marvelous: Mouhitotsu no Takarajima
Super Famicom, 1996
(só no Japão)



The Legend of Zelda: The Ocarina of Time
N64, 1998



projeto? Acho que tudo se resume a uma coisa: Zelda é um tipo de jogo que engloba elementos de diversos estilos de outras aventuras. O personagem principal é muito forte e o cenário oferece muitas possibilidades. O resultado é inevitável: os jogadores se entregam e começam a pensar que se transformaram em Link.

NW: Qual foi a sua reação quando recebeu o convite para cuidar da série Zelda?

EA: Eu acho que uma das coisas que possibilitou o meu trabalho como diretor e produtor da série Zelda foi exatamente a minha capacidade de lidar com a pressão. Eu fico nervoso, sinto a pressão, mas a única saída que tenho é finalizar o trabalho.

NW: Qual a sua etapa favorita no processo de criação de um jogo?

EA: Acho que é aquele momento quando uma idéia se concretiza. Quando eu olho para um jogo, eu observo todas as coisas em funcionamento e todas as coisas erradas, daí vou limpando tudo, deixando somente a parte boa. Às vezes pode acontecer de uma coisa não muito legal ficar no projeto final. Quando Miyamoto está por perto é um pouco diferente: sempre tem uma mesa voando pelo escritório.
Mas é legal também.

NW: Na sua opinião, qual o elemento mais importante de um game?

EA: A minha vida seria ridiculamente fácil se eu tivesse essa reposta! (risos) No geral, é importante trabalhar duro e ter vontade de melhorar sempre. Depois que você cria algo muito legal, você ganha o poder de seguir adiante mesmo nas situações mais difíceis, porque sabe que pode atingir seus objetivos, corrigir os erros e vencer no final.

NW: Como você entrou para o mercado dos videogames?

EA: Eu fiz testes na Nintendo, fui aprovado e comecei a fazer jogos. Na faculdade eu costumava fazer artesanato em madeira. Miyamoto também gostava de artesanato, então talvez ele tenha encontrado em mim um aliado (risos).

NW: Quais são os jogos e/ou criadores de jogos que você mais admira fora da Nintendo?

EA: Quando eu penso em criadores de jogos, eu penso em Hayao Miyazaki. Ele é um verdadeiro artista e mudou a maneira que as pessoas enxergam as coisas. É um ídolo. Mas eu sou treinado para responder essa pergunta com um único nome: Miyamoto! Risos!

NW: Quando você era criança o que sonhava em ser quando crescer?

EA: Eu pensava em ser um professor ou cientista de robôs. Eu queria ser como os caras que construíram o Astro Boy ou o Dr. Tenma. Eu sempre fui meio louco. Mas posso garantir: não queria ser louco, só queria construir robôs!

NW: Qual o seu passatempo favorito? (não vale videogame!)

EA: Acreditem ou não, eu sou percussionista. Toco tambores latinos. NW



"Para seguirmos adiante é preciso entender que as coisas são diferentes. Eu acredito que a diversidade em Zelda é o que tornou a série uma coisa tão incrível. Pessoalmente, devo confessar que eu tenho vontade de desenvolver uma versão de Wind Waker para o Wii. É claro que existe um abismo entre o meu desejo e o mundo real, mas de qualquer maneira é um sonho."



The Legend of Zelda: Majora's Mask
N64, 2000

The Legend of Zelda: The Wind Waker
GC, 2003

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Wii/GC, 2006

Os jogos que saem até o final do ano!

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE - PAG.40
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3 - PAG.37
GEOMETRY WARS: GALAXIES - PAG.39
LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA - PAG.40
MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES - PAG.36
MARIO PARTY DS - PAG.38
RAYMAN RAVING RABBIDS 2 - PAG.37
TRAUMA CENTER: NEW BLOOD - PAG.39

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

>EX-RIVAIS UNIDOS PELO ESPÍRITO OLÍMPICO

Plataformas: Wii, Nintendo DS
Produção: Sega
Desenvolvimento: Sega
Gênero: Esporte
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: Novembro de 2007

Mario é Nintendo. Sonic é Sega.
Era assim nos 16-bits, na saudosa geração das mascotes. À época, cada personagem representava uma produtora e os respectivos consoles, Super NES e Mega Drive. Imaginar os dois juntos não passava de um devaneio. O tempo passou. A Sega parou de fabricar videogames. Até lançou títulos para plataformas da Big N, só que nunca com os rivais de outrora em uma mesma aventura.

Eis que no final de março desse ano, foi dado o anúncio: um game com Mario e Sonic juntos. A proximidade com o primeiro de abril gerou desconfiança, mas o sonho finalmente tinha se tornado realidade com um jogo oficial das Olimpíadas de 2008 em Pequim, China, desenvolvido pela Sega e supervisionado pelo mestre Shigeru Miyamoto.

Com versões para Wii e DS, Mario & Sonic at the Olympic Games trará 20 modalidades diferentes. A saber, esgrima, arco e flecha, remo, tênis de mesa, tiro ao alvo, trampolim, cavalo com alças, salto em altura, salto com vara, salto em distância, salto triplo, arremesso de dardo, arremesso de martelo, nado 100 metros livre, nado 4 x 100m livre, revezamento corrida 4 x 100m, corrida 100 e 400m e finalmente corrida 110 e 400m com obstáculos.

Em cada um desses esportes você poderá jogar com personagens oriundos dos dois universos. Do lado Nintendo, Mario, Luigi, Yoshi, Princesa Cogumelo, Princesa Daisy, Wario, Waluigi e Bowser. Na divisa da Sega, aparecem Sonic, Tails, Knuckles, Shadow, Dr. Robotnik, Amy, Blaze e Vector the Crocodile. Eles se dividirão em quatro categorias: Power Type, All-Around, Speed Type e Skill Type, que dizem respeito às suas habilidades. Sonic, por exemplo, está em Speed Type por sua velocidade implacável, Mario no All-Around por ser equilibrado em todos os aspectos e assim por diante.

Dessa forma, é possível jogar individualmente em determinada modalidade no Single Match. Conforme você se aperfeiçoar, é hora de atingir a pontuação máxima na série de eventos do Circuit Mode. Se tiver predileção por alguma das 16 figuras já citadas, vá até o Mission Mode, em que os desafios são feitos especialmente para determinado personagem.

Como era de se esperar, na versão para Wii você terá de reproduzir os principais movimentos das provas. No lançamento de martelo, deverá girar o Wii Remote; na natação, balançar o controle para simular as braçadas e por aí vai. No DS a jogabilidade será centrada na stylus.

Diante de tudo isso, você está com muita expectativa? A Sega também. Masanao Maeda, diretor corporativo da empresa, espera que Mario & Sonic at the Olympic Games venda quatro milhões de cópias, uma cifra que praticamente igualaria a vendagem do primeiro Sonic the Hedgehog. Será que tantos jogadores comprariam esse jogo? Nostalgia é o que não vai faltar, ainda mais que haverá para habilitar estágios com itens conhecidos dos ricos universos do Mario e do Sonic.





Acredite se quiser, Mario vai ganhar esta corrida.

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

>DAAAAAAAHHHHHH!!!!

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Ubisoft Paris
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: Novembro de 2007

Após o sucesso do primeiro Raving Rabbids no Wii, a produtora francesa Ubisoft anunciou que a segunda versão de sua coletânea de minigames será lançada exclusivamente para os consoles da Nintendo. Para quem não conhece, Raving Rabbids é uma espécie de Mario Party do universo Rayman, em que o herói de mãos flutuantes luta contra os coelhos loucos.

A prévia da nova versão do Wii você leu na Nintendo World 105 e agora temos novidades da versão DS. O jogo permanece o mesmo, sem grandes alterações no esquema de jogo.

Como os controles do Wii são muito diferentes do DS, o portátil contará com algumas modificações nos malucos minigames ao redor do mundo. O console contará com 36 tipos diferentes de atividades presentes no Wii, mas devidamente adaptados para a utilização da stylus, as duas telas e provavelmente, o microfone. Outra novidade na versão do portátil é o modo de personalização dos personagens, que contará com um número menor que os 100 itens previamente divulgados para o Wii, mas que também oferecerá liberdade de criação de seus próprios coelhos, assim como o do próprio Rayman, com itens como chapéus, capacetes, roupas e fantasias. O multiplayer, um dos grandes atrativos do jogo também está confirmado e promete jogatina de até quatro jogadores via Wi-fi.



Coelhos duas vezes mais malucos.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

>AGORA COM MUITO MAIS LUTADORES

Plataforma: Wii
Produção: Atari
Desenvolvimento: Spike
Gênero: Luta
Número de Jogadores: 1 a 2
Lançamento: Novembro de 2007

Lutadores, o dragão Shen Long realizou todos os seus desejos: o mais novo Dragon Ball Z já tem lançamento confirmado – e está pertinho! Para começo de conversa, o lançamento promete quebrar a marca anterior de 120 personagens selecionáveis e tornar-se o jogo com a maior quantidade de lutadores já lançado, com um total de cerca de 160. As aparências dos guerreiros também estão melhores, assim como a animação e todos os detalhes que não podem faltar à turma de Goku. Os controles de luta foram outro ponto com muitas mudanças. Os ataques físicos serão baseados apenas em botões, permitindo combos com maior facilidade, e descomplicando na hora do "vamos ver". Os movimentos especiais, que antes dependiam da Sensor Bar, com as "miradas" na tela e fora dela, agora são feitos simplesmente com a detecção de movimentos do Wii Remote – menos preocupações, mais movimento. As lutas em si estarão ainda mais fiéis às originais, principalmente com os cenários, que têm mais elementos destrutíveis e são muito mais largos: o espaço tem maior importância no novo jogo, permitindo batalhas que percorrem grandes distâncias como na animação. A última grande novidade são nas batalhas entre jogadores, que agora contam com pancadaria via internet. Chegou a hora de procurar um adversário mais interessante que o seu irmão menor.


Sou o seu novo quebra-nozes!

MARIO PARTY DS

>FESTA PARA TODO MUNDO E EM QUALQUER LUGAR

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Hudson Soft
Gênero: Minigames
Número De Jogadores: 1 a 4
Lançamento: Novembro de 2007

Desde que Mario Party chegou ao Nintendo 64 em 1999 com uma fórmula que misturava tabuleiro e minijogos enfatizando jogatinas grupais, a festa se espalhou pelas plataformas da Big N. O próprio 64 recebeu também MP2 e MP3. No GameCube, as comemorações viveram o seu período mais proveitoso, tanto que o console foi premiado com quatro jogos da série – MP4 a MP7. A celebração invadiu ainda o GBA com Mario Party Advance. Depois MP8 apareceu no Wii. Só faltava mesmo o DS.

Após tantas festanças, uma hora a história teve de mudar. Em Mario Party DS, Bowser toma uma iniciativa inesperada. Convida Mario e trupe para uma festa no seu próprio castelo. E o que é mais imprevisto é que eles aceitam o inusitado convite. Porém, tudo não passava de um plano maquiavélico do traiçoeiro vilão. O encanador e as outras figuras então tiveram seu tamanho reduzido a diminutas peças de xadrez.

Mesmo assim, o grupo não deixa de aproveitar a festa. O Story Mode é o modo clássico que você está acostumado a jogar na série. Cada pessoa tem a sua vez e move a sua peça – no caso, personagem – em um tabuleiro interativo com o objetivo de alcançar as estrelas, que determinam o vencedor da partida. No seu turno, será possível comprar itens, ganhar ou perder moedas. Fora isso, curtir a batelada de minigames.

Não quer jogar a parte de tabuleiro, apenas os minijogos? Então escolha o Minigame Mode para uma diversão rápida e fácil. Se MP8 aproveitava bastante o sensor de movimentos do Wii Remote e Nunchuk no Wii, Mario Party DS se valerá das peculiaridades do portátil, o que confere um ar de novidade, apesar de na essência a experiência ser praticamente a mesma. Dependendo da atividade, ao assoprar no microfone, por exemplo, você congelará os personagens rivais ou manuseando a stylus terá de clicar em cima de determinados Boos, aqueles fantasmas pilantras que infestam os castelos e casas mal-assombradas.

Além dessa interface, outra novidade será o Puzzle Mode, em que haverá cinco quebra-cabeças temáticos de Mario inspirados em jogos como Planet Puzzle League, Bust-a-Move e Tetris. No entanto, o modo que promete ocupá-lo por muito tempo é o tradicional Party Mode. Nele, você poderá chamar mais três amigos devidamente equipados com DS para divertidas disputas no multiplayer, que, como sempre na série, é o maior atrativo. E o melhor de tudo, com apenas um cartucho, graças ao recurso Download Play. Aí é só fazer a festa.





Não é em qualquer jogo que você vê Mario atrás das grades.

GEOMETRY WARS: GALAXIES

>AS NOVAS GUERRAS ESTELARES GEOMÉTRICAS

PLATAFORMA: WII, NINTENDO DS
PRODUÇÃO: SIERRA
DESENVOLVIMENTO: KUJU ENTERTAINMENT / BIZARRE CREATIONS
GÊNERO: NAVE
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: NOVEMBRO DE 2007



Parece lombriga, mas garantimos que isso será divertido.

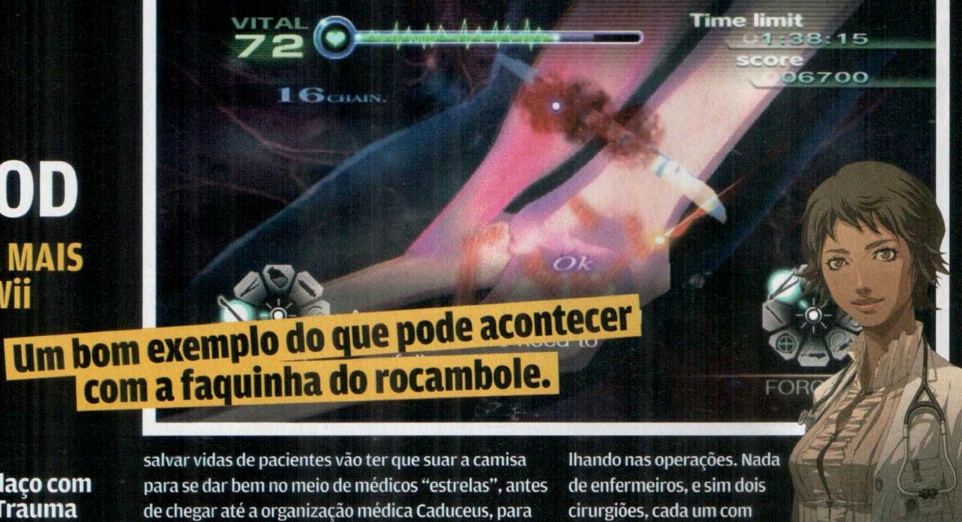


A série nasceu como um minigame do jogo Project Gotham Racing 2 do Xbox, mas logo ganhou o mundo com versões melhoradas para Xbox 360 e PC. O conceito é simples: em um universo de gráficos simples e coloridos, controle uma nave e destrua todos os inimigos que aparecerem. Quanto mais inimigos vencer, mais aumenta o desafio. A idéia se tornou um sucesso, e agora finalmente chega ao Wii e o DS. Enquanto originalmente os jogadores tinham que se ater a apenas uma fase, que durava eternamente (ou até quanto sobrevivessem), agora as opções de jogo aumentaram para 60 variações, que incluem elementos como buracos negros ou ondas que atrapalham seu movimento, além de novos tipos de inimigos. Diferente da antes, teremos também a possibilidade de jogo multiplayer, tanto versus quanto cooperativo, com a possibilidade de comparar seus pontos online, no Wii. Prepare-se, desafios não vão faltar na "fronteira final.

TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

>CIRURGIAS AINDA MAIS ARRISCADAS NO Wii

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: ATLUS
DESENVOLVIMENTO: ATLUS
GÊNERO: SIMULADOR
NÚMERO DE JOGADORES: 1 A 2
LANÇAMENTO: NOVEMBRO DE 2007



Um bom exemplo do que pode acontecer com a faquinha do rocambole.

Temos sangue novo no pedaço com o lançamento do terceiro Trauma Center (o segundo para o Wii). Na primeira vez acompanhamos o jovem Dr. Derek Stiles, que utilizava o poder de Healing Touch ("Toque da cura") para salvar vidas em suas operações, lutando contra o vírus terrorista GUILT. Desta vez, dez anos depois, temos a dupla Markus Vaughn e Valerie Blaylock, novatos no Concordia Medical Institute. Os doutores, que também contam com o Toque da Cura, além de salvar vidas de pacientes vão ter que suar a camisa para se dar bem no meio de médicos "estrelas", antes de chegar até a organização médica Caduceus, para salvar o mundo de outra ameça. Veteranos vão reconhecer várias rostos familiares entre os personagens que terão, ainda por cima, dublagens em todos os diálogos. Se antes utilizar o Wii Remote e o Nunchuk como bisturi, forceps ou tudo que puder imaginar na mais moderna tecnologia médica era um desafio, a tensão agora é maior: novas partidas cooperativas multiplayer permitirão duplas de doutores trabalhando nas operações. Nada de enfermeiros, e sim dois cirurgiões, cada um com seu Nunchuk e Wii Remote, com a possibilidade de concorrer mundialmente com tabelas de pontuações online. Entre as novidades teremos também suporte a 480p e telas 16:9.

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

>AVENTURA DE MONTAR

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Lucas Arts
Desenvolvimento: Traveller's Tales
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2
Lançamento: Novembro de 2007

O lado LEGO da força ataca em uma nova aventura para o Nintendo DS, agora composta por todos os seis episódios da série de cinema. Ao contrário do Wii, que ganhará uma compilação com os dois jogos lançados para GameCube, o DS terá uma versão exclusiva composta de adaptações para a tela de toque.
Os gráficos apresentados até o momento são muito bonitos e bem melhores que os vistos no primeiro jogo lançado para DS, Lego Star Wars 2 : The Original Trilogy. Os personagens poligonais de Lego possuem mais texturas e estão mais próximos dos bonecos reais. A jogabilidade não mudou muito. O direcional moverá o personagem enquanto a styllus será utilizada para utilizar e lançar itens e poderes. Dois jogadores poderão jogar simultaneamente em modo cooperativo com a rede local. Entre os diversos minigames do jogo, um dos mais interessantes utilizará a stylus como sabre de luz. Para aqueles que adoraram as velozes corridas de Podracer no episódio 1, a boa notícia: o pequeno Anakin Skywalker e seus desafiantes também poderão pilotar seus Pods no portátil de duas telas da Nintendo.







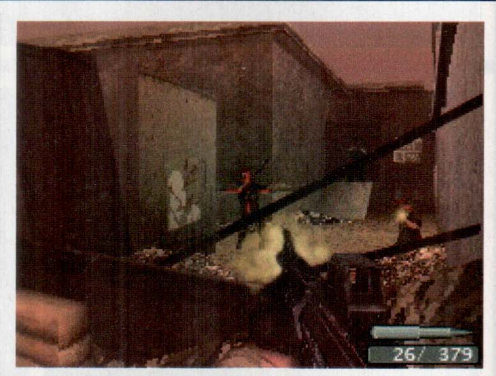
Biip biip biiiiii bip bip biiii wiiiiii bom jogo.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

>A VERDADEIRA GUERRA MODERNA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Activision
Desenvolvimento: Infinity Ward
Gênero: FPS
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: Novembro De 2007

Assim como o rival Medal of Honor, Call of Duty se destaca entre os jogos de tiro baseados em Guerras. A quarta versão da franquia está chegando aos consoles grandes e o DS também será contemplado com uma versão de bolso, com algumas peculiaridades exclusivas do portátil.
A história não seguirá exatamente os mesmos rumos que a da versão original, tendo eventos acontecendo paralelamente aos da versão integral. A versão de DS também se iniciará em alto mar, mas em navio diferente das versões de consoles domésticos. O game seguirá o mesmo esquema de controles de outros jogos de tiro em primeira pessoa para o portátil. A stylus será utilizada para olhar e acessar itens no menu, e o direcional para andar. O modo de campanha contará com 12 missões recheadas de minigames. O modo multiplayer poderá ser disputado por rede local de até quatro jogadores em partidas de Deathmatch e capturar bandeiras em nove mapas diferentes, com o uso de apenas dois cartões de jogo. Com toda essa gama de opções, aguarde por uma experiência plena de guerra em primeira pessoa no seu Nintendo DS. NW



Tiros em primeira pessoa mas em duas telas...






UMA CAPA PARA CADA GAMER
EGM BRASIL
A maior, a melhor, a mais respeitada
Agora com 132 páginas e incluindo o conteúdo especializado da EGM PC, é a maior revista de entretenimento eletrônico do país. Cobre todas as plataformas com uma abordagem madura e linguagem descontraída.
JÁ NAS BANCAS
2 CAPAS ESCOLHA A SUA
EGM
ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL
PROMOÇÃO
MOSTRE SUA CRIATIVIDADE E CONCORRA A UM NOTEBOOK TURBINADO!
DA BOCA DAS TREVAS
HELLGATE LONDON
Batemos um papo com o produtor e revelamos detalhes exclusivos deste que promete ser a reencarnação de DIABLO
VESTIBULANDO GAMER
O guia definitivo para quem quer fazer faculdade de games no Brasil
POEIRA NO ASFALTO
NEED FOR SPEED: PROSTREET
O melhor jogo da franquia começa a aquecer seus motores
Tokyo Game Show 07
Brasil nos games
E a Nintendo?
132 PÁGINAS



Exercitando corpo e mente

Descubra porque jogar Nintendo é uma atividade saudável

A E3 deste ano foi um fiasco se comparada às novidades das edições anteriores da mais famosa feira de entretenimento eletrônico dos EUA. Poucos jogos realmente se destacaram, mas a Nintendo utilizou seu espaço para inovar mais uma vez com a jogabilidade incomum de Wii Fit.
A "balança" da Nintendo causou um verdadeiro espanto nas mentes incrédulas de que algo criativo ainda pudesse surgir na coletiva orquestrada por Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo Americana. Apresentado por Shigueru Miyamoto, o Wii Fit provou que o console doméstico da Nintendo é a plataforma certa para se exercitar o corpo. Se o Wii é o campeão absoluto entre os fãs de educação física, o que dizer do DS e seus incontáveis jogos de puzzle e desafios lógicos? Mais do que nunca, podemos dizer que a Nintendo quebrou todos os clichês do jogador de videogame comum, forçando-os a fazer mais do que ficar sentado no sofá apertando botões de um controller. Nas páginas a seguir você verá alguns dos jogos capazes de fazer o seu pai ou aquela sua tia fora de forma comprar um Wii. A nova moda agora é levantar o bumbum do sofá, largar o refrigerante e o salgadinho e se exercitar. – André Forte

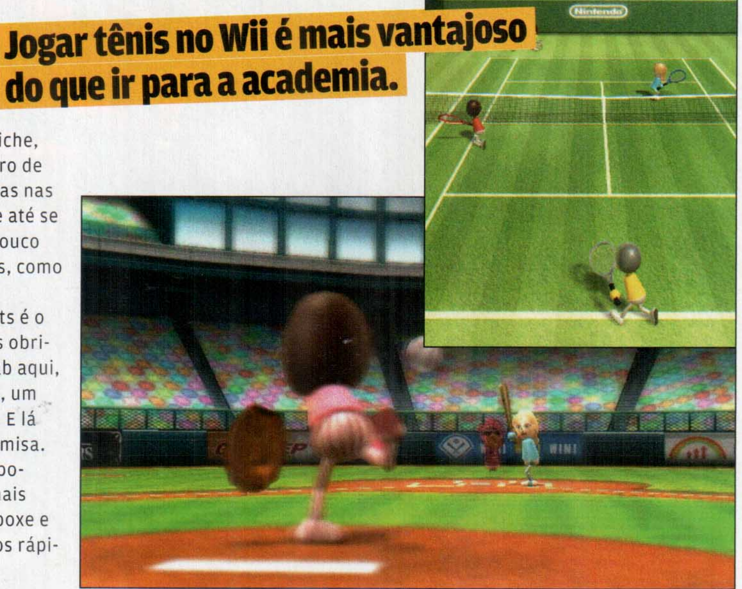
Wii Sports

Plataforma: Wii | Lançamento: 19/11/2006

Jogar tênis no Wii é mais vantajoso do que ir para a academia.

O seu personal trainer

Os controllers do Wii já mostraram a sua versatilidade nos vários jogos lançados para o aparelho, mas poucos utilizaram o Wii Remote com tanta perfeição e diversão quanto Wii Sports. Lançado e distribuído juntamente com o console nos EUA (e consequentemente no Brasil), o jogo é atemporal e dificilmente fica largado na gaveta por muito tempo. O segredo deste jogo de esporte com gráficos simples é sua jogabilidade diversificada, ativa e estimulante. Com os controllers em mãos, o jogador se transforma em um verdadeiro profissional do boliche, um campeão médio-ligeiro de boxe, o novo Pete Sampras nas quadras de tênis ou pode até se aventurar em esportes pouco divulgados em nosso país, como o golfe e o beisebol.
O diferencial de Wii Sports é o esforço físico que ele nos obriga a fazer. E dá-lhe um jab aqui, um cruzado de direita ali, um forehand, uma cortada... E lá vai o suor molhando a camisa. Dos cinco minigames disponíveis no jogo, talvez o mais cansativo seja mesmo o boxe e seus movimentos de socos rápidos e repetitivos.





Wii Play

Plataforma: Wii | Lançamento: 14/02/2007

Exercícios diferentes

Tal qual Wii Sports é o Wii Play, uma coletânea de nove minigames que usa e abusa do sensor de movimentos em jogos Table Tennis, o nosso pingue-pongue e o Laser Hockey, parecido com os fliperamas de hockey de mesa que conhecemos. Além disso, o cômico Charge! que é uma corrida de vacas, em que o jogador deve controlar o trote do animal movendo o controle para frente e para trás e, ao mesmo tempo, inclinar para direita ou esquerda para fazer as curvas. E dá-lhe coordenação motora!

A voz da experiência



"Antigamente os jogadores movimentavam apenas a coordenação motora fina que era proporcionada pelo apertar dos botões do controle, e agora, com esta nova tecnologia vemos eles saindo do sedentarismo e se aperfeiçoando também na coordenação motora geral proporcionada com o movimento do corpo. Além disso, a jogatina de Wii pode colaborar com o desempenho dos esportes na vida real, além de facilitar a popularização de outras modalidades conforme novos títulos são lançados", diz David Cunha de Almeida, professor de Educação física.



Suando por um mês

Em busca de uma resposta definitiva sobre os benefícios que o Wii traz à saúde, o Blog www.wiinintendo.net fez um desafio chamado Wii Sports experiment durante um mês. A experiência consistia em jogar Wii Sports todos os dias por 30 minutos, sem qualquer mudança na alimentação, e anotar as alterações no peso, ritmo cardíaco em descanso, percentagem de gordura corporal, índice de massa corporal e calorias gastas por sessão.

Entre todos os resultados, que por sinal foram muito positivos, o que mais chamou a atenção foi o índice de perda de peso, que queimou quatro quilos somente com a jogatina diária do Wii, uma marca invejável para quem perde horas diárias suando em academias. Além disso, foi constatado que Wii Boxing queimou 125 calorias em apenas 15 minutos. O Wii Tennis foi o vice-campeão nesse quesito, queimando 92 calorias pelo mesmo período de tempo.

Wii Fit

Uma balança para você dançar, fazer step, flexão de braços e mais uma série de exercícios.

Plataforma: Wii | Lançamento: Janeiro de 2008



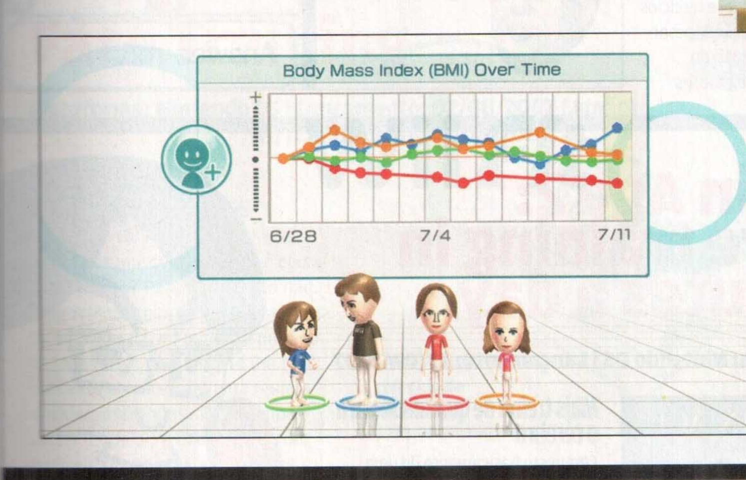
Jogos na balança da Nintendo

Após o sucesso estrondoso proporcionada pela jogabilidade familiar de Wii Sports, o Wii Fit é o novo trunfo da Nintendo para continuar a busca por novos consumidores, segundo comentário de Reggie para o programa G4 americano. "Nosso objetivo com Wii Fit é expandir o nosso público e aumentar nosso vínculo com aqueles consumidores que já estão se exercitando e perdendo peso com Wii Sports."

De fato, o novo periférico que será utilizado com Wii Fit causou frisson até mesmo em quem não gostava de videogame, devido ao potencial do jogo em unir atividade física e diversão. O visual do Wii Balance Board é bem parecido com o de uma balança, e esta talvez tenha sido a idéia da Nintendo, já que o periférico tem sensores que medem o peso. A diferença aqui é que também se analisará o centro de gravidade, ou seja, para que lado pende o peso e qual pé foi levantado.

Ao iniciar o jogo, o aparelho calculará o IMC (índice de massa corporal), que ficará armazenada na memória do Wii para posteriormente oferecer ao jogador uma evolução de seu índice. A condição física do usuário afetará também o corpo de seu Mii, que poderá ficar esbelto ou gordinho.

Com o aparelho em mãos, ou melhor, nos pés, o jogador poderá fazer uma série de 40 exercícios diferentes. Alguns deles são bem sérios e realmente estimularão o jogador a fazer treinamentos diários para um aperfeiçoamento físico, como nas fases de Step (subir e descer da balança de acordo com o ritmo da música) e flexão de braços. Outros exercícios serão mais engraçados, com o intuito de divertir a família, como bambolê e treino de futebol com cabeceios.





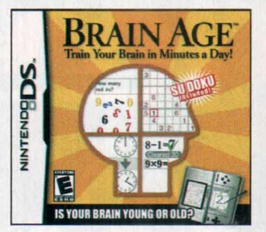
Alguns cuidados ao iniciar sua educação física com o Wii

Para o professor David Almeida, o Wii proporciona uma melhora física e psicológica ao jogador, mas alguns cuidados devem ser tomados principalmente pelos jogadores mais sedentários. "Os jogadores acostumados com os videogames tradicionais devem dar uma pausa para descansar durante um período longo de jogo para não comprometer a sua articulação".

Para resolver os problemas de lesão muscular, procuramos a orientação do fisioterapeuta Rodrigo Hernandes Ruiz, especialista em medicina esportiva, que apontou o aquecimento e alongamento antes das partidas uma boa forma de se prevenir e fazer tranqüilas sessões de Wii Sports sem comprometer a musculatura. "Uma sessão exagerada pode acarretar problemas como lesão muscular, ou até LER (lesão por esforço repetitivo), pela repetição de movimentos sem ter força muscular suficiente para agüentar a carga e o tempo de movimento que se passa jogando. Aquele jogador acostumado a pratica desportiva não deverá ter problemas, mas os sedentários precisam ter mais cautela", complementa.

A Escolinha do professor DS

O Nintendo DS é atualmente a plataforma certa para jogos educativos e treinamentos de raciocínio e lógica. Hoje, o portátil possui jogos que melhoram/treinam a mente, o conhecimento de idiomas, os olhos, a pele, os músculos da face... a seguir, você verá alguns desses jogos que poderão ajudar você até na aula de matemática.



Brain Age: Train Your Brain In Minutes a Day

Plataforma: Nintendo DS | Lançamento: 16/04/2006

Jogar 100 fases de sudoku pode deixar o seu cérebro com 2 Kg.

Sua dose diária de conhecimento lógico

Brain Age é uma das séries de maior sucesso no Japão, com milhões de unidades. A fórmula simples e quebra-cabeças de memória e matemática prendem o jogador e o convence a voltar todos os dias para mais uma dose diária de treinamento do cérebro. O jogo é composto de exercícios de somar, subtrair e multiplicar, além de testes de memória, todos desenvolvidos pelo Dr. Ryuta Kawashima, neurocientista da Universidade Tohoku, em Tóquio, que por sinal, aparece no game para dar seus pitacos.

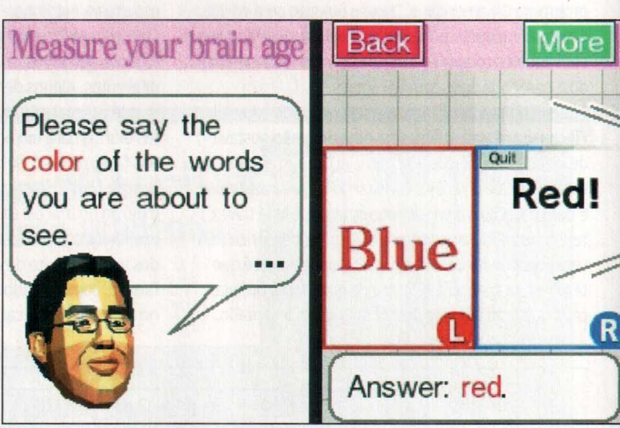
A proposta de Brain Age é exclusivamente de trabalhar o cérebro e treinar a sua mente em apenas alguns minutos por dia, fato este recomendado pelo próprio Dr. Kawashima e sua tese de exercícios diários de no máximo 15 minutos.

Com essa premissa, até os jogadores mais preguiçosos se empolgarão em ganhar 15 minutinhos diários estudando a matemática e aperfeiçoando a mente. Além do fator educativo, Brain Age tem algumas particularidades que o transformam em um belo entretenimento.

Ao iniciar um jogo, há uma série de testes que determinam a idade inicial do cérebro, chamada de "DS Brain Age". Quanto mais o jogador progride nos exercícios, esta idade é adaptada e diminui. Todos estes progressos são mostrados em gráficos, que podem ser compartilhados e comparados com amigos e familiares.

Este tipo de competição acrescenta um fator replay sensacional ao jogo.

Há competições de até 16 jogadores simultâneos em batalhas em que o mais rápido em resolver os problemas é o vencedor. Outra característica que aumenta ainda mais a vida útil e interesse em Brain Age é o sistema de progresso. A cada nova jogatina, novos exercícios são desbloqueados. E quanto mais se progride no jogo, exercícios novos aparecerão. Apesar da recomendação do Dr. Ryuta, os jogadores poderão treinar o quanto quiser nos exercícios já desbloqueados, mas estes resultados serão contabilizados apenas uma vez por dia. Um jogo muito popular atualmente é o Sudoku, muito bem representado em Brain Age. Há mais de 100 tipos do famoso puzzle japonês, além de vários outros para testar a agilidade do seu raciocínio.



Matemática e Lógica

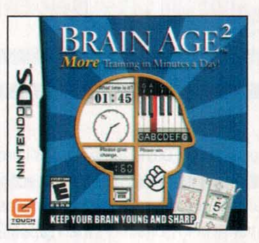
Calcular é legal

Conhecida por muitos alunos como MORTEMÁTICA, esta tradicional e indispensável matéria curricular vive uma relação de amor e ódio nas escolas e faculdades. A Nintendo e o Dr. Ryuta ajudaram a muitos alunos que odiavam esta matéria a vê-la com outros olhos.

O professor Roberto Rago, que atualmente dá aulas de inglês e reforço escolar de matemática, jogou Brain Age e deu o seu veredicto: "Brain Age treina o raciocínio e cálculo rápido. Isso é ótimo, pois o videogame desperta a atenção da criança e do adolescente para jogar não apenas como divertimento, mas como estudo." Quando perguntado se ele indicaria a jogatina de DS para os seus alunos, o professor Roberto não hesita: "Eu acho que tudo o que estimula o aluno a estudar é válido e os videogames têm este poder de mexer com a atenção dos jogadores. Isso é muito bom, tanto para o aluno, quanto para nós, os professores".

Brain Age 2: More training in minutes a day

Plataforma: Nintendo DS | Lançamento: 29/07/2007



Mais treino de qualidade para o cérebro

Composto basicamente de uma versão atualizada e melhorada do primeiro jogo, Brain Age 2 oferece aos jogadores um reconhecimento de voz e escrita ainda mais refinados, o que facilitará bastante as notas positivas nas novas lições do Dr. Kawashima.

Além disso, há novos desafios no modo Sudoku, uma espécie de "ditado" em que o jogador deve escrever as palavras narradas em inglês, e até um janken-pô educativo com reconhecimento de voz. As lições de matemática estão ainda mais difíceis, com exercícios de velocidade de cálculos, e outros de raciocínio, como descobrir quais são os números escondidos de determinadas equações.

Como prêmio, o jogo oferece uma versão clonada de Dr. Mario com o mesmo esquema de pílulas coloridas para combater as bactérias.





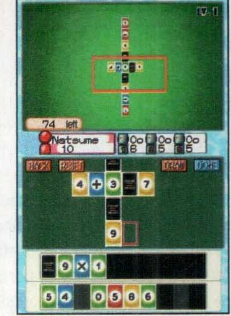
Math Play

Não se engane, o visual é feio e o jogo é ruim.

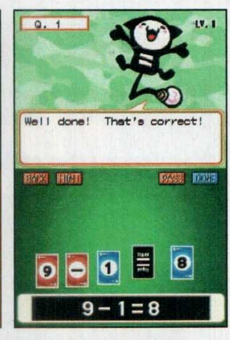
Plataforma: Nintendo DS | Lançamento: 21/09/2007

O seu reforço matemático

A Natsume também decidiu testar suas habilidades de matemática com Math Play. O objetivo é organizar as cartas coloridas e enumeradas para criar equações em quatro estilos diferentes de desafio. Mesmo não tendo a profundidade de Brain Age, Math Play é mais uma boa opção para os jogadores de todas as idades que visam aprimorar sua agilidade de raciocínio. E quanto mais se joga, mais extras são desbloqueados.







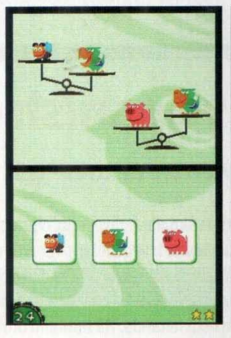
Big Brain Academy

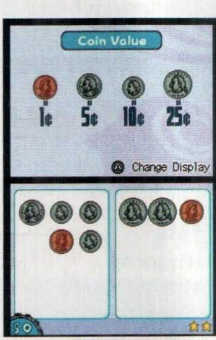
Coloque os bichos na balança, conte dinheiro e monte cubinhos.

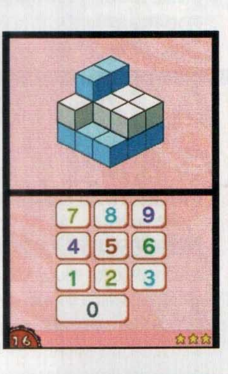
Plataforma: Nintendo DS | Lançamento: 05/06/2006
Wii | Lançamento: 11/06/2007

Divertido e estimulante

Apresentado pelo carismático personagem Dr. Lóbulo, Big Brain Academy convida o jogador a trabalhar o cérebro em cinco diferentes categorias de exercícios: pensar, memorizar, analisar, calcular e identificar. Cada uma delas contém três exercícios, ou seja, fazendo as contas, dá... humm... 15 exercícios diferentes! Ao contrário de outros jogos do estilo, Big Brain é voltado a um público mais "leve", com exercícios mais fáceis de se resolver do que os concorrentes. Além disso, o apresentador tem humor de sobra para entretê-lo e diverti-lo com uma piadinha nova a cada desafio. Entre as "provas", você encontrará exercícios de atenção e análise, memorizar a ordem de figuras, completar desenhos com figuras e muitos outros.







Face Training

Lembre-se, sorrir movimenta mais músculos faciais do que chorar.

Plataforma: Nintendo DS | Lançamento: 02/08/2007 (Japão)
Wii | Lançamento: 11/06/2007

Sorrir movimenta muitos músculos do rosto

Treinar os músculos da face é coisa para maluco? Para a Nintendo não. Face Training é mais uma investida da empresa para ampliar o público de jogadores. Obviamente um jogo com esta premissa levanta muitas dúvidas, entre elas, a mais importante: O que o jogador ganha com um treinamento facial? Sorrisos mais bonitos, oras! Com uma câmera digital acoplada ao DS, Face Training mostra na tela direita o rosto do jogador, que deverá repetir os movimentos executados pelo rosto virtual da tela esquerda. Uma voz o incentivará a mexer a boca, piscar e sorrir. Uma recomendação curiosa da própria Nintendo aos jogadores é a de treinar os movimentos por no máximo 15 minutos. Será que existe o risco de o rosto ficar paralisado enquanto o jogador sorri por muito tempo?



Sorria, você está sendo filmado!







English Training: Have Fun Improving Your Skills

Plataforma: Nintendo DS | Lançamento: 26/01/2006



Aula de inglês no DS

Todo jogador ligado em cultura nipônica sabe que os japoneses adoram o idioma inglês. A desconhecida desenvolvedora Plato resolveu colocar os gamers nipônicos para fazer um cursinho básico do idioma britânico diretamente nas telas do DS.

English Training nada mais é do que uma apostila eletrônica de inglês, que visa principalmente o treino de pronúncia e audição rápida das falas do idioma. O único inconveniente é que a diversão pode ser comprometida caso o jogador não tenha conhecimento avançado de outros idiomas, como o espanhol. "O jogo não possui opção de informações em português e o jogador que não possui conhecimento avançado em outras línguas vai ficar de fora da brincadeira", diz o professor Roberto Rago (o cara ao lado), que também dá aulas particulares do idioma. Tirando a dificuldade da falta do português, Roberto afirma que English Training seria uma bela opção para aprimorar ainda mais os seus alunos. "O jogo treina diretamente a pronuncia e estimula o treino "de orelha". E por se tratar de um jogo, é mais fácil indicar aos adolescentes preguiçosos." Finaliza o professor.

Saúde é o que interessa!

Esses são alguns dos jogos lançados para Wii e Nintendo DS que estimulam seu cérebro e corpo de maneira positiva e gradativa. As plataformas da Nintendo são pioneiras em jogos educativos e o número de opções cresce cada vez mais. A mania é tão grande, que é quase certo que mais jogos do tipo foram lançados até a finalização dessa matéria. A verdade é uma só, a Big N inovou de uma maneira espetacular o formato da jogatina para conquistar seu novo público, e acabou acertando na mosca com jogos que oferecem exercícios diários e bastante divertidos. Fica a dica de bons jogos para a família, que também não deixam de ser um ótimo pretesto para você pedir um Wii ou Nintendo DS para o seu pai, mãe, tio ou tia nesse Natal.

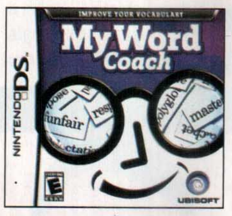


My Word Coach e My Spanish/French Coach

Plataforma: Nintendo DS | Lançamento: Novembro de 2007 - Wii | Lançamento: 06/11/2007

Melhore seu vocabulário

A febre de jogos educativos está tão grande que até a Ubisoft entrou na onda e lançou a sua coleção de "cartuchos inteligentes". Além de My Word Coach, a empresa criou também os desafios de idiomas de dois dos mais importantes idiomas europeus: o Francês e o Espanhol.



My Word Coach é ótimo para os jogadores que desejam aprimorar e adicionar novas palavras ao seu vocabulário de inglês. Com um sistema simples e divertido, o principal objetivo do jogo é testar o vocabulário através de minigames e passatempos ortográficos. Para completar as palavras, você deve utilizar a stylus e escrever qual letra está faltando. Há também uma versão para Nintendo Wii, mas o objetivo se torna ligeiramente mais difícil, já que o jogador deve utilizar o Wii Remote e escrever "no ar".

Tirando a dificuldade da falta do português, Roberto afirma que English Training seria uma bela opção para aprimorar ainda mais os seus alunos. "O jogo treina diretamente a pronuncia e estimula o treino "de orelha". E por se tratar de um jogo, é mais fácil indicar aos adolescentes preguiçosos." Finaliza o professor.



Active Life: Athletic World

Plataforma: Wii | Lançamento: 2008

Exclusividade com acessório para o Wii

Apesar de as atenções dos jogadores de Wii estarem voltadas mais para o novo Soulcalibur Legends, a Namco Bandai anunciou outra belo lançamento exclusivo que em breve chegará ao Wii.

Active Life: Athletic World (título provisório) é mais um jogo "saudável" para o console, porém com um diferencial - o controle da ação será feito a partir da combinação do sensor de movimentos do Wii Remote e do inédito Custom Mat Controller, dotado de oito sensores que serão utilizado para capturar os movimentos dos pés.

Segundo Makoto Iwai, Vice Presidente executivo da Namco Bandai, este novo sistema permitirá uma imersão ainda maior no jogo. "Ao combinar os movimentos dos braços utilizando o Wii Remote e o novo controle Custom Gaming Mat, criaremos uma experiência única de jogo. Active Life proporcionará uma interatividade sem precedentes aos jogadores, que deverão utilizar todo o seu corpo na jogabilidade". A Namco anda não divulgou muitas informações sobre o jogo, que deverá chegar às lojas somente em 2008, mas sabe-se que terá mais de dez atividades e muitos desafios em modo multiplayer. Além disso, a empresa promete um detalhado centro de informações com os recordes pessoais que serão atualizados a cada partida disputada entre o jogador seus familiares e amigos. NW

É NESTA PARTE
QUE VOCÊ
VAI PARA
UM LUGAR
MELHOR.



NINTENDO DS™



GBA COM CHEIRINHO DOS ANOS 80

Seria bom se você estivesse andarilhando por aí e visse uma edição nova daquele jogo velho que você jogou até fazer calos nos dedos não é? Concorda? A Nintendo também. Foi assim que surgiu uma séria de jogos para o Game boy Advance chamada Classic NES Series, que, mesmo não alcançando o memso sucesso dos games originais, conseguiu fazer muito marmanjo enxugar as lágrimas na manga da camisa. Esse Retrô é mais um convite à nostalgia, para aqueles que passaram horas e horas jogando Bomberman, Donkey Kong, Excitebike, Ice Climber, Pac-Man e outros sucessos que fizeram a década de 80 mais feliz para muitas pessoas.

— André Forte

Nintendinho de bolso

Há duas certezas primárias quando o assunto são jogos clássicos da Nintendo. A primeira é que ninguém consegue conversar sobre o passado dos games sem lembrar de algum jogo da Big N, e a segunda é que a Nintendo sabe utilizar - e muito bem - suas séries clássicas para divertir seus fiéis jogadores até hoje. O Virtual Console é a maior prova de que o moderno pode caminhar junto com rústico de uma maneira homogênia. A Nintendo, aliás, comprovou o sucesso deste mercado de clássicos em 2004, e agraciou os jogadores com o lançamento da Classic NES Series (Famicom Mini Series, no Japão) para Game Boy Advance. Essa série foi criada para celebrar os 20 anos do nosso amado Nintendinho e é composta unicamente por jogos do lançados para o aparelho na década de 80. Cada um dos jogos que você vai ver logo mais foi lançado para o GBA sem quaisquer mudanças gráficas ou sonoras, o que dá ainda mais charme à coleção.

Festa japonesa

A coletânea foi lançada nos mercados norte-americano e japonês, em pacotes distintos e com algumas mudanças óbvias, como o Super Mario Bros 2: The Lost Levels. Estranhamente muitos títulos famosos ficaram de fora do mercado americano, como Twin Bee e Makaimura (Ghost 'n Goblins). Curiosamente, de todos os jogos lançados no território do tio Reggie, apenas Bomberman, Castlevania, Xevious e Pac-Man não foram produzidos pela Nintendo. Jogos de sucesso absoluto de outras produtoras ficaram de fora, caso de Goemon.

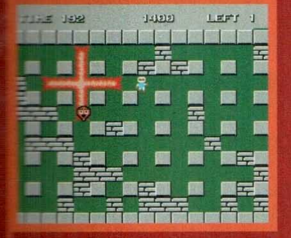


Game Boy Advance SP nas versões NES e Famicom.

A série clássica do NES

A Nintendo lançou uma coletânea mais enxuta no mercado americano (e europeu), que foi dividida em duas séries:

Série 1



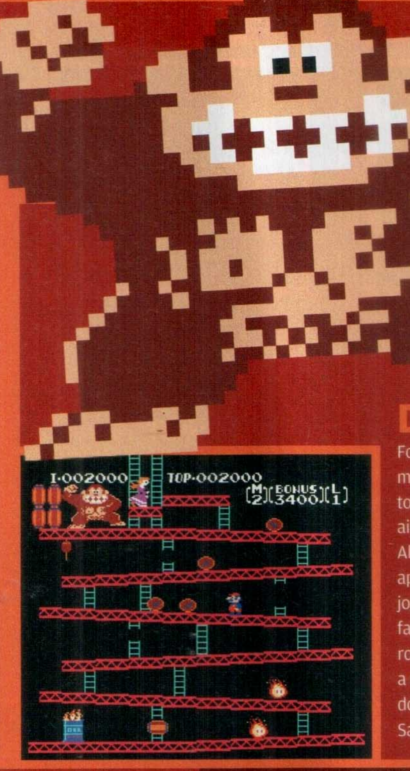
Bomberman

O jogo daquele carinha cabeça quente é um dos mais divertidos, desafiadores e viciantes da série. Lançado em 1985 no Japão, Bomberman chegou só dois anos depois no NES. A versão do Nintendinho foi um marco para a série, pois entre todas as existentes para computadores, foi no console da Nintendo que a série ganhou reconhecimento mundial.



Excitebike

O nosso amado jogo de motocross era tão viciante quanto difícil. As pistas cheias de obstáculos desafiadores prendiam a molecada na frente da TV em uma corrida cujo único objetivo era chegar ao final da prova a tempo. E acredite, era difícil sair sem calos nos dedos.



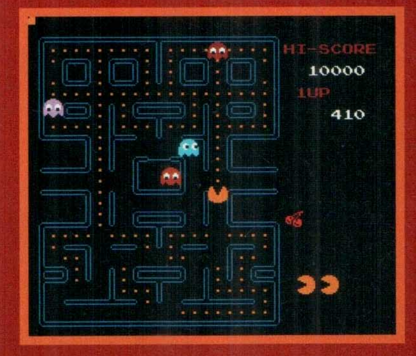
Donkey Kong

Foi o debut de dois dos principais mascotes da Big N, o malvado (e tonto) gorila Donkey Kong, e Mario, ainda conhecido como Jumpman. Além disso, o mestre Miyamoto nos apresentou de forma pioneira, um jogo eletrônico com história – sem falar no primeiro triângulo amoroso entre Donkey, Mario e Pauline, a mocinha que teve forte influência do recém lançado filme King Kong. Sacou a paródia?



Ice Climber

Troque o jumpman por esquimós com martelos e o gorila por bichos chatos voando pela tela. Acrescente um multiplayer e pronto: Ice Climber. Um grande sucesso da Nintendo, que chegou a ser distribuído juntamente com o console europeu.



Pac-Man

Com sucesso consolidado nos arcades, não tinha como a Namco deixar o console que era a febre do momento sem a sua versão do viciante "come-come". Tudo bem que a versão de NES não é idêntica a do arcade, mas para os padrões do jogo em console doméstico chegou bem perto.



The Legend of Zelda

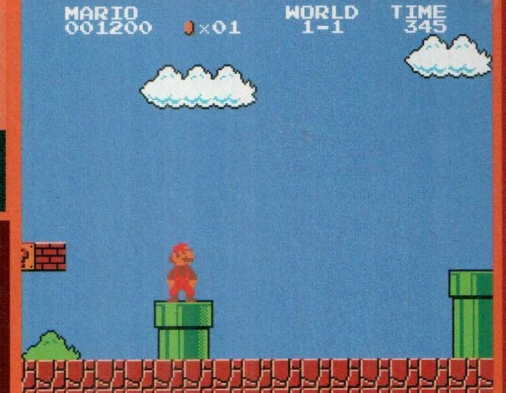
Há quem diga que Miyamoto inventou as Dungeons. Mas se não foi ele que as inventou, foi ele quem as usou com sabedoria. Não dá para negar negar que a exploração de calabouços ficou muito mais conhecida após a primeira aventura aventura do Zelda, e claro, do Link.





Xevious

Um dos melhores arcades de "navinha" de todos os tempos também ganhou sua versão em cartuchos de 60 e 72 pinos. Quem vê Xevious hoje percebe o quanto a Namco poderia ter caprichado nos cenários para a versão do NES, mas tudo bem, valeu pela nostalgia.



Super Mario Bros.

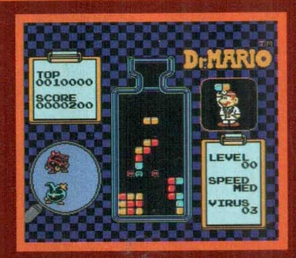
Se tem um personagem forte é esse bigode aqui. Provavelmente você já conhece a aventura, mas vale relembrar que SMB. Apresentou aos jogadores uma jogabilidade viciante, cenários detalhados e itens usados até hoje na série, tudo rolando em scroll lateral e embalado por uma trilha sonora que gruda igual chiclete.

Série 2



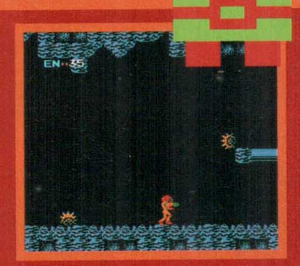
Castlevania

O primeiro Castlevania a gente nunca esquece. A versão do NES foi o estopim para que uma enchurrada de jogos da série fossem lançados para outras plataformas como MSX e arcades. Coloque seu crucifixo, empunhe seu chicote e destrua as forças das trevas comandadas pelo dentuço da Transilvânia.



Dr. Mario

O baixinho ficou bem de jaleco e já em seu primeiro puzzle trazia uma abordagem diferente aos jogos do gênero. O objetivo era unir as pílulas de vitaminas para combater os vírus. Mais um game que ajudou e muito a subir a fama de bonzinho de Mario.



Metroid

Caramba, Samus é uma mulher!!! Surpresas a parte, a primeira aventura de Samus, ofereceu um desafio incrível aos jogadores com seus cenários imensos e uma jogabilidade não-linear em um misto de aventure e ação. Além disso, em Metroid aprendemos a jogar munidos de papel e caneta para anotar as passwords que salvaram horas e horas de fases repetidas.



Zelda II: The Adventure of Link

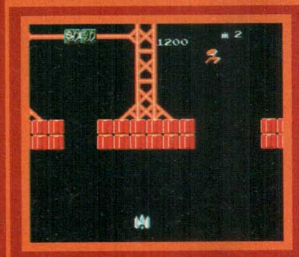
A segunda aventura de Link é um dos grandes mistérios da Nintendo. Sabe-se que o jogo não agradou muita gente já habituada a jogabilidade do primeiro da série, mas ao mesmo tempo, muitos fãs adoram, além da própria Nintendo, que tem grande apreço por este diferente jogo do Link, já que o mesmo apareceu até recentemente no Virtual Console do Wii.k.

E no japão: Famicom Mini!

Lá do outro lado do mundo, a Famicom Mini series fez um sucesso tão grande que a Nintendo extendeu as vendas da coletânea e incluiu diversos Jogos que passaram longe dos jogadores americanos. A Famicom Mini teve três séries de lançamentos, uma a mais que a Classic NES americana, com uma adição significativa de jogos. A primeira série por exemplo, tinha todos os jogos da americana e mais Star Soldier e Mappy.

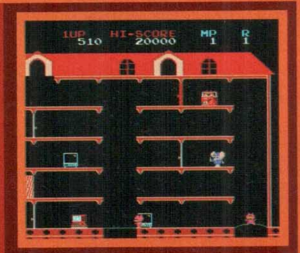


Série 1



Star Soldier

Tiro espacial com scroll vertical, da Hudson. A chance de dar certo por lá era grande, e claro, deu certo. Após Star Soldier, muitos outros jogos surgiram no estilo, alguns piores, mas a maioria esmagadora era composta de jogos melhores, algo que não diminuiu o respeito dos fãs de Star Soldier.



Mappy

A Namco lançou Mappy nos arcades com um hardware modificado de Pac-Man que suportava scroll horizontal, uma das especialidades do NES. Não demorou para a Namco perceber o potencial do console que rapidamente ganhou sua versão deste divertido jogo protagonizado pelo rato policial.

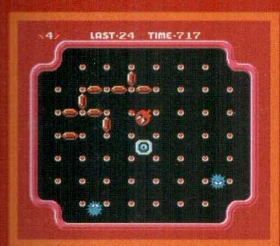
Série 2

A segunda série nipônica foi lançada em maio de 2004 e incluiu o multiplayer Mario Bros., além de clássicos da Konami, como Goemon e TwinBee. Outro grande jogo que faltou na série americana foi Makaimura, o nosso amado Ghost 'n Goblins. O único jogo deste pacote lançado no ocidente foi Dr. Mario.



Mario Bros.

A primeira vez que o nome Mario figurou nas telas de um jogo foi neste multiplayer para dois jogadores simultâneos. Foi neste arcade de 1983 que os irmãos Mario e Luigi deram seus primeiros pulos nos arcades. O NES não podia ficar de fora e ganhou a sua versão idêntica e sem os terríveis insert coins.



Clu Clu Land

Cluclu Land ganhou versão simultânea nos fliperamas e no console, mas não foi muito apreciado devido a jogabilidade confusa. O objetivo do jogo era guiar o herói Bubbles na busca por tesouros perdidos no fundo do mar.



Balloon Fight

Só aqui mesmo para conseguir voar com balões e passear pelos céus de sabe-se lá onde. Idéia bizarra que acabou dando certo apesar dos gráficos simples, e da brincadeira sem graça (para os que caiam) de estourar as bexigas dos adversários.



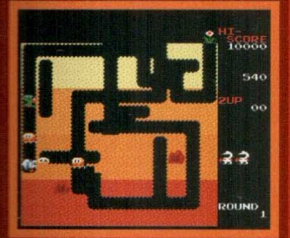
Wrecking Crew

Mario e Luigi reaparecem em mais uma aventura, agora com a missão de destruir blocos de pedra de uma construção. O difícil é perceber que o Luigi na verdade, é um Mario de macacão rosa. Eita!



Takahashi Meijin Bouken Shima

Tá pensando besteira, né? Essa é só a versão japonesa de Adventure Island, um dos melhores jogos de aventura de todos os tempos. Pela primeira vez no console, a Hudson obrigou os jogadores a utilizar os dois dedos para fazer a difícil combinação corre/pula/atira com apenas dois botões. Valeu, Hudson!



Dig Dug

Este jogo foi um dos carros chefe da empresa por um tempo, mas logo perfurar o cenário para escapar dos inimigos deixou de ser tão engraçado. É mais um da série "não torre seu dinheiro com fichas", mas tá valendo.



Makaimura

A primeira aventura de Arthur, conhecida no ocidente como Ghosts n' Goblins, chegou ao NES para fazer a alegria e a tristeza de muito jogador descontente com a dificuldade absurda do jogo.



Twinbee

Tudo bem que Twinbee é um grande clássico, mas não seria legal trocá-lo por Gradius em uma coletânea? De qualquer forma, é inegável que Twinbee e seus sininhos coloridos tenha fãs, que não se importam em controlar um robô shooter bizarro.



Ganbare Goemon! Karakuri Douchuu

A primeira aventura de Goemon nos consoles aconteceu no NES. Neste universo nipônico, você deve guiar o ninja em cenários do Japão feudal em um misto de aventura e RPG viciantes. A Konami aproveitou bem o potencial do console para criar uma bela ambientação e uma trilha sonora marcante, qualidades que acompanham a série até hoje.



Série 3

O último pacote de lançamentos do Famicom Mini incluiu jogos da segunda série americana e alguns títulos que dificilmente fariam sucesso nos EUA, como Famicom Detective Club e SD Gundam World: Scramble Wars.



Nazo no Murasamejou

Conhecido também como Mystery of Murasame Castle ou The Mystery of Castle Murasame, este RPG de ação fez muito sucesso no Japão, pois tinha como temática um samurai em sua luta incansável contra os ninjas. Quer um protagonista mais carismático que um samurai?

Kid Icarus

Lançado originalmente para o Disk System japonês, Kid Icarus ganhou a versão em cartucho nos EUA e Europa, mas sempre viveu à sombra de Metroid pela jogabilidade similar. Justiça seja feita, o game tem qualidade e, com louvor, faturou o seu espaço no pacote.



Famicom Detective Club e Famicom Detective Club Part II

Esta série de aventura investigativa saiu apenas no Japão, e assim como Shin Oni Ga Shima, possuía listas de comandos e ações disponíveis para cada cenário. Deve ter feito sucesso, já que a Nintendo lançou as duas versões para o Famicom Mini.

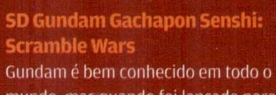


Super Mario Bros. 2



O primeiro Super Mario foi considerado fácil demais pelos japoneses. Aí a Nintendo teve a brilhante idéia de lançar um Super Mario Bros. com mais desafios. O resultado é que o jogo se tornou muito difícil para a molecada que ainda se acostumava à nova jogabilidade do direcional em cruz. Os astutos americanos resolveram esquecer este jogo e transformar um jogo japonês desconhecido em Super Mario Bros. 2, mas isso é uma outra história....





SD Gundam Gachapon Senshi: Scramble Wars

Gundam é bem conhecido em todo o mundo, mas quando foi lançado para o Famicom Disk System, os americanos não se interessaram. Sorte dos japoneses, que ganharam o primeiro game de aventura e estratégia com os robôs da série em estilo SD.

Shin Oni Ga Shima

Um dos primeiros adventure de texto em console caseiro. A diferente jogabilidade apresentava listas de comandos, como "usar" ou "falar" que deveriam ser escolhidas para se progredir, ou para quem não entendia nada o idioma japonês, ao menos ver as belas ilustrações estáticas.

tocar é legal.

ADVANCE WARS
DUAL STRIKE

O maligno exército Black Hole retornou e, desta vez, você precisará das duas telas para acompanhar a guerra que se move em duas frentes de batalha. O comando está em suas mãos: guie suas tropas por terra, mar e ar e combata em duas telas para impedir uma devastadora invasão.

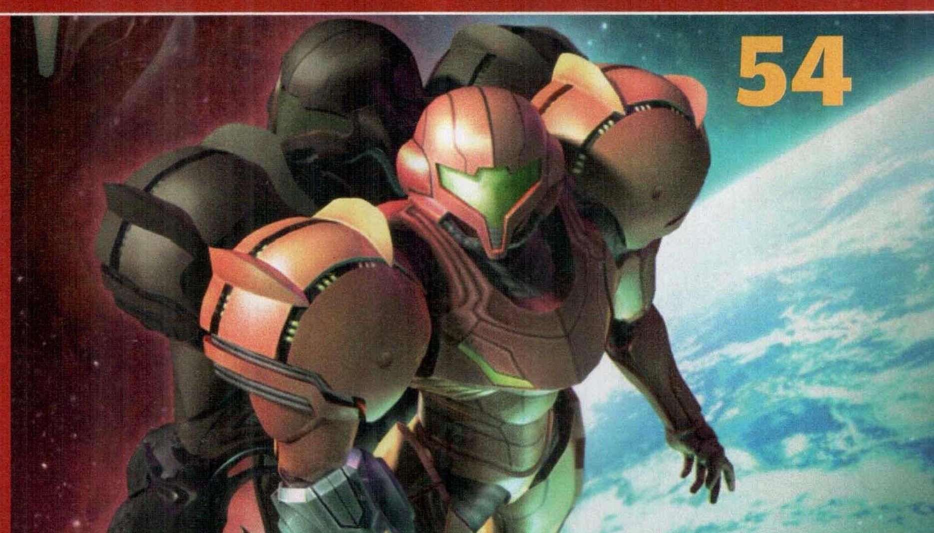


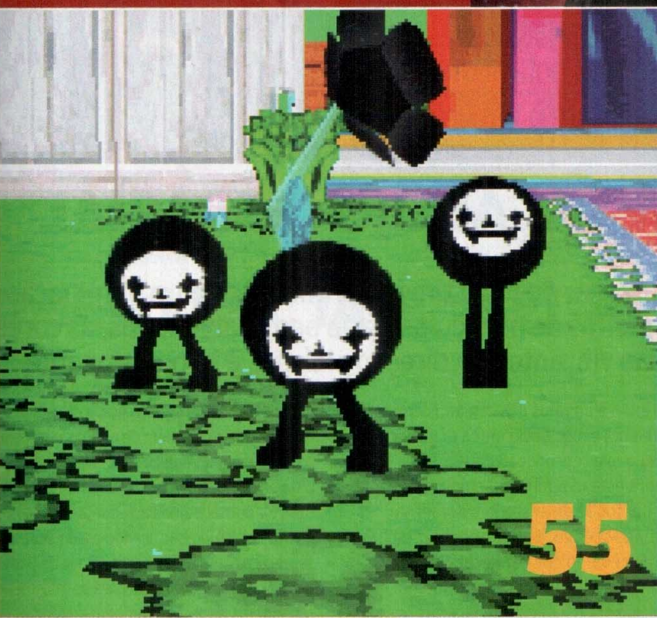
NINTENDO DS™



NOVEMBRO DE 2007

60 Boogie
59 Brain Age 2: More Training Minutes in a Day
55 Chibi Robo: Park Patrol
58 Crash of the Titans
56 Donkey Kong: Jungle Climber
56 Drawn to Life
55 Flash Focus: Vision Training In Minutes a Day
60 Jam Sessions
54 Metroid Prime 3: Corruption
60 Race Driver: Create & Drive
58 Sonic Rush Adventure
59 The Legend of Zelda: Panthom Hourglass
56 Worms Open Warfare 2

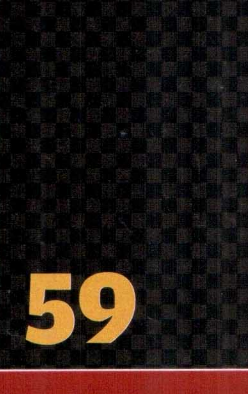

54


55



58




59

Nosso critério de avaliação



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- SOM: trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- DIVERSÃO: análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

Jogos lançados nos EUA e distribuídos oficialmente no Brasil.

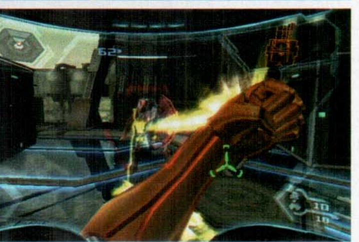


METROIDEIRO...
...que se preze deve ter jogado os originais da série, para Game Cube. Não há como inventar desculpas: Prime e Echoes funcionam perfeitamente no Wii...


Aliens feiosos não botam medo: atire neles com o Wii Remote!







A MELHOR VIAGEM DA CAÇADORA ESPACIAL



Gráficos: 9,0
Som: 9,5
Jogabilidade: 10
Diversão: 10
Replay: 9,0
Nota: 9,5

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Retro Studios
Gênero: Aventura em Primeira Pessoa
Número de jogadores: 1



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Metroid em 3D, problemas de equipe, tudo indicava que o primeiro Metroid Prime de GameCube seria muita fumaça e pouco fogo. No entanto, bastava uma jogada para perceber que aquilo não era só o melhor jogo do GameCube, mas um dos melhores da história. Mas será que a Retro Studios conseguiria atingir a expectativa das pessoas em uma nova aventura? Muitas empresas lançaram seus jogos em primeira pessoa para o Wii, e na maioria deles, a maneira de controlar era apenas aceitável. Você pode escolher entre algumas opções de controle logo no início, Recomendamos fortemente a avançada, as outras configurações não permitem que você atire livremente pela tela com a trava de mira ou diminui a sensibilidade que faz a Samus virar quando apontar o Wii Remote. Podem parecer boas opções a princípio, mas vale a pena o esforço para se acostumar com o modo avançado, o jogo atinge outro patamar.

Agora é certeza, posso dizer que MP3 é o primeiro jogo do Wii que realmente faz parte da nova geração.

Metroid não tenta atingir uma beleza realista prezada por muitos jogos, mas são seus detalhes nos cenários, luzinhas correndo e ângulos privilegiados que formam uma experiência ainda mais agradável que a reprodução do real. A trilha sonora está magnífica e sempre consegue dar um toque de mistério e apreensão ao longo do jogo. Samus agora faz parte de uma equipe que conta com uma base e três outros "Hunters" para ajudá-la, mas que acabam servindo apenas para amarrar a história toda. Cabe a Samus, que fica a maior parte do tempo sozinha, descobrir o que está acontecendo com eles e tentar acabar de uma vez por todas com o Phazon.

> "Apesar de não atingir o primor técnico, a iluminação e efeitos de partículas estão bem trabalhados, as cores são vibrantes e a direção artística é impressionante."

A maior novidade (fora o controle) fica disponível logo após a equipe tentar fazer uma melhoria em sua armadura utilizando Phazon. Samus agora pode entrar no Hyper Mode que faz o Phazon ganhar poder dentro dela e disparar tiros mais fortes e outras habilidades que vão sendo reveladas por todo o jogo.

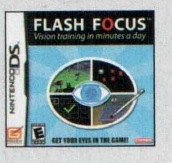
Os equipamentos da Samus desta vez estão bem diferentes, mas a maioria como Spider Ball, Screw Attack estão de volta. Além dos novos poderes adquiridos no Hyper Mode, o outro destaque está no Grapple - espécie de gancho eletrônico - que agora possui várias funções diferentes além de apenas um "cipó" para alcançar lugares distantes. Ele é utilizado para arrancar proteções de alguns inimigos, destruir outros e ainda arrebentar portas. O legal é fazer tudo isso usando o Nunchuk, a sensação é ótima. Desta vez, a nave de Samus possui papel fundamental para se movimentar entre os planetas e também auxiliará na aventura com mísseis e também sendo usada para mover obstáculos grandes de seu caminho. Para ativá-la, basta usar o único visor realmente novo - Command Visor - no lugar certo. Os demais visores são o de Scan e de Raio-X já conhecidos do primeiro Prime, a diferença é que eles foram sub-explorados em Corruption. Agora também não é possível escolher o tipo de tiro que deseja usar, pois eles vão sendo sobrepostos de maneira semelhante ao Super Metroid. Resumindo: se o primeiro foi o jogo dos visores e tiros, Echoes da Spider Ball, Corruption é sem dúvida do Grapple e Hyper Mode.

Metroid Prime 3: Corruption é o jogo que faltava na sua coleção do Wii. Sem dúvida o melhor game do console até agora.

—Renato Pelizzari

NINTENDO FLASH GAME NEWS Michael Pattison, gerente de marketing da Capcom Europe anunciou uma versão de Okami para o Wii >Akira

UM OLHO NO PEIXE E OUTRO NO DS





FLASH FOCUS: VISION TRAINING IN MINUTES A DAY

Depois de treinar sua mente com uma preimeira "geração de jogos saudáveis" da Nintendo, que inclui os games Big Brain Academy e Brain Age em suas várias versões, agora é hora de treinar seus olhos. Flash Focus, seguindo o molde dos "primos", consiste em uma série de atividades e treinamentos, com uma programação diária e uma medição para acompanhar seu desenvolvimento.
Claro que existem tabelas de pontuação, porém o verdadeiro rival é você mesmo. Os treinos são muitos, e incluem desde "clique no quadrado quando ele aparecer" a "marque o número que piscou na tela". Entre cada um deles recebemos ainda detalhes sobre a evolução do treinamento e explicações de como as habilidades desenvolvidas (Acuidade Dinâmica Visual, Visão Momentânea, Movimento Ocular, Visão Periférica e Coordenação Olho-Mão) podem ser aplicadas na prática de esportes, sendo que algumas das tarefas são ambientadas de acordo com o uso, como futebol americano ou boxe. Há todo um incentivo para quebrar marcas antigas, destravando novos modos de jogo. Não é um game convencional, mas pode render muita diversão. Se cansar, não tem problema: estão incluídos exercícios de relaxamento ocular.



Mais um jogo inteligente para você mostrar para a família.

GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 9,5
DIVERSÃO: 8,5
REPLAY: 9,0
NOTA: 8,5

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NAMCO BANDAI / NINTENDO
GÊNERO: EDUCAÇÃO / APRIMORAMENTO PESSOAL
NÚMERO DE JOGADORES: 1



"Por mais divertidos que possam ser os desafios, fica difícil chamá-los de 'jogos' no sentido habitual da palavra."

O SEU LEAL JARDINEIRO METÁLICO






CHIBI ROBO: PARK PATROL

Chibi Robo é o mascote metalizado da Nintendo que nasceu no Gamecube com a diretriz de ajudar as pessoas. Esta formula caridosa e não linear fez do primeiro jogo um dos maiores sucessos originais do Gamecube. Para a nossa sorte, a Nintendo aproveitou todo o potencial do DS para fazer com que esta nova versão de Chibi fosse tão interessante quanto à sua primeira aventura no Cubo. O jogo segue o mesmo padrão.
No DS, a utilização dos itens é feita diretamente na tela de toque, o que facilita e agiliza todo o processo. Além disso, o recurso do toque será útil para que o nosso robozinho cumpra alguns minigames, como girar um disco de vinil para tocar músicas alegres para reviver as flores.
O gráfico de Chibi Robo no DS ficou acima da média dos jogos do portátil. O corpo metálico do robô é muito bonito e possui um lindo efeito metálico. Os cenários são vastos e detalhados em todos os lugares, desde a mesa da introdução, até as lojas que Chibi visita no decorrer do jogo. É mais um belo jogo de mascote chegando para o DS, e a prova que a Nintendo tem criatividade suficiente para reviver e melhorar séries consideradas insuperáveis.



Sir, yes, sir!



Pulgões vampirescos que tiram o sono de Chibi Robo...

"Você tem liberdade para fazer seu caminho, mas não pode esquecer de cumprir seu objetivo, e nem de recuperar as energias na tomada mais próxima."

GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,0
REPLAY: 8,0
NOTA: 8,0

PLATAFORMA: NINTENDO DS
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: SKIP LTD.
GÊNERO: AÇÃO/AVENTURA
NÚMERO DE JOGADORES: 1



YAMAOKA, MEMBRO DA EQUIPE DE PRODUÇÃO DE SILENT HILL, DIZ QUE NÃO HÁ PLANOS PARA O LANÇAMENTO DE UM GAME DA SÉRIE



MINHOCAS

Jogos com minhocas e vermes sempre dão certo: foi assim com Earthworm Jim (Super NES), e também com a série Worms - vale experimentar o mais novo lançado para o DS!





Gráficos: 7,0
Som: 7,5
Jogabilidade: 8,0
Diversão: 7,5
Replay: 7,0
Nota: 7,5

PRATA Nintendo World

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Paon Corp.
Gênero: Aventura
Número de jogadores: 1 a 4 jogadores

DONKEY KONG: JUNGLE CLIMBER

A maneira criativa e simples de controlar Donkey Kong: King of the Swing no GBA - apenas pelos botões L e R - deu tão certo que a Nintendo apenas se preocupou em criar implementos exclusivos para a versão Nintendo DS, e a prova que a Nintendo tem criatividade suficiente para reviver e melhorar séries consideradas insuperáveis.
Assim como em outros jogos para o portátil, as duas telas formam os cenários de maneira ampla. O belo visual é embalado por divertidos batuques no melhor estilo DK. Mas não pense em detonar essa aventura em uma só tarde, pois a jogabilidade pode se tornar cansativa. Ainda assim, é um título que merece um pouco da sua atenção. Confere lá!

- André Forte





"A maneira de controlar permanece intacta, mas os gráficos estão ainda mais caprichados, ainda mais nítidos e detalhados."





Gráficos: 7,0
Som: 6,5
Jogabilidade: 7,0
Diversão: 7,5
Replay: 7,0
Nota: 7,0

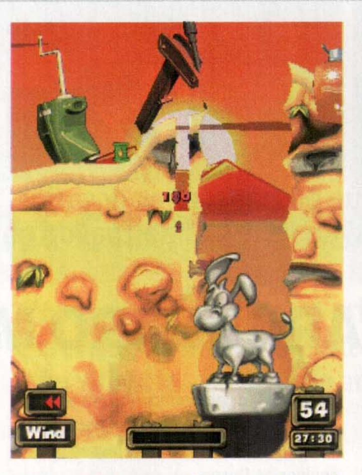
BRONZE Nintendo World

Plataforma: DS
Produção: THQ
Desenvolvimento: Team 17
Gênero: Aventura
Número de jogadores: 2 jogadores

WORMS OPEN WARFARE 2

O jogo de estratégia das minhocas velhas de guerra volta a atacar em seu DS. Em Open Warfare 2, o tradicional formato de estratégia da série retornou em seu melhor estilo 2D, aprimorado para as duas telas do portátil.
O esquema da batalha é simples e os ataques são divididos em turnos. Você ataca, tenta acertar seu adversário e utiliza sua tática para decidir qual inimigo derrubar, acertando o alvo com a máxima potência de sua arma. Assim como os antigos jogos da franquia, um dos melhores atrativos de Worms é que a experiência nunca se repete, tanto no modo campanha quanto no Multiplayer.

- André Forte





"As minhocas dão um show à parte, e o jogo diverte pela personalidade bem humorada dos combatentes."



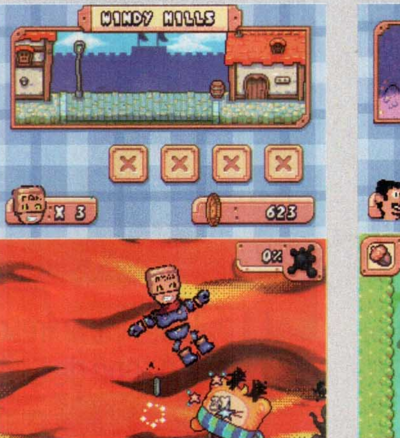
Gráficos: 6,0
Som: 6,0
Jogabilidade: 6,0
Diversão: 5,5
Replay: 5,0
Nota: 5,5

Plataforma: DS
Produção: 5th Cell
Desenvolvimento: 5th Cell
Gênero: RPG/ação
Número de jogadores: 1 jogadores

DRAWN TO LIFE

Drawn to Life é um inusitado RPG cujo objetivo não o limita a entender a história e tomar decisões. Aqui sua criatividade será testada desde o início, quando você deverá desenhar os objetos e até o personagem principal do jogo. A cara, corpo e roupa dele é feita à mão livre, e por você! Um ponto interessante de Drawn to Life é a interação com a stylus. Em diversos momentos você terá que utilizá-la para ajudar os personagens a bater na porta de uma casa para que alguém o atenda e assim vai. A movimentação do seu personagem é muito bem feita e o deixará orgulhoso de sua criação ganhando vida no meio de outros personagens secundários. A interação com a "caneta" facilita o trabalho nas diversas fases do jogo.

- André Forte





"Há cenas em que você pode dar 'asas' para seu personagem voar e criar objetos para ele. Muito legal."

para o Wii >Guitarras de Guitar Hero III também serão vendidas separadamente >Smash Bros. Brawl terá cenário


faça o seu
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® e o logo do Game Boy Micro são trademarks da Nintendo. © 2005 Nintendo.



MAIS CRASH

No DS você comanda Crash com a stylus e no Wii você terá que executar os movimentos do alaranjado com a dupla Wii Remote e Nunchuk.

AGORA COM SOCOS E CHUTES...



CRASH OF THE TITANS



Gráficos: 7,5
Som: 7,0
Jogabilidade: 7,0
Diversão: 7,0
Replay: 6,0
Nota: 6,5

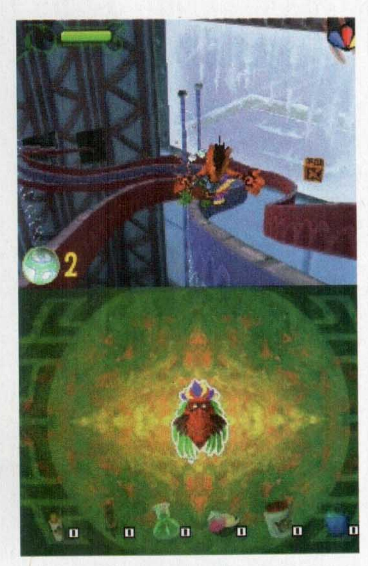
Plataforma: DS
Produção: Sierra
Desenvolvimento: Amaze
Gênero: Aventura
Número de jogadores: 1 a 2



O desastrado marsupial que antigamente era conhecido como o "Mario" do PlayStation há tempos virou a casaca e deu as caras e (os pêlos) em quase todas as plataformas lançadas desde o seu lançamento, inclusive no GameCube, concorrente direto do PlayStation 2.
Com Crash of The Titans, o DS se confirma mais uma vez como uma poderosa ferramenta de nostalgia eletrônica. A mistura de uma jogabilidade em 3D linear com novas "habilidades"como a de arrastar os itens para a tela principal, e os novos movimentos de soco e chute inéditos na série, chamam bastante atenção. O movimento "Jackin" permite que o herói monte em cima dos titãs, monstros horrendos liderados pelo vilão Neo Cortex.
O único ponto negativo é o novo visual de Crash, sem as luvas, obviamente para exibir suas tatuagens "descoladas" com desenho tribal - ridículo e dispensável. Se você é fã de Crash Bandicoot, essa nova aventura de duas telas é uma opção.

- André Forte





"Quase tudo remete ao primeiro jogo do personagem, lançado em 1996. Isto é ótimo, pois de lá para cá, os jo-gos da franquia oscilaram entre medíocres e péssimos."

MAIS UMA DO OURIÇO AZUL ...



SONIC RUSH ADVENTURE

Gráficos: 9,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 10,0
Diversão: 10,0
Replay:8,0
Nota: 9,0

Plataforma: DS
Produção: Sega
Desenvolvimento: Sonic Team
Gênero: Ação/Aventura
Número de jogadores: 1 a 2



Quem viveu os anos 90 sabe o quanto era difícil imaginar um jogo do ouriço azul em um console da Nintendo. Hoje, esta história é bem diferente.
A Nintendo faz bem à Sega. Jogue o primeiro Sonic Rush para DS. Divertido, não? Qual é a melhor versão do herói na nova geração? A do Wii. Há tempos que o ouriço se salva apenas em consoles da Nintendo. E para confirmar minha tese, eis que surge este maravilhoso Rush Adventure, um jogo bonito, veloz e divertido. Todo Sonic deveria ser assim. Com Crash of The Titans, o DS se confirma mais uma vez como uma poderosa ferramenta de nostalgia eletrônica.
Além da aventura baseada em contos de piratas e referência aos sete mares, há o modo multiplayer online, em que os jogadores competem para chegar ao fim do cenário mais rapidamente ou pegar mais itens.
No jogo solo, Sonic precisa vasculhar o mapa aquático para encontrar os novos cenários. E uma das melhores adições está no minigame em 3D com jet-ski para a busca destas novas ilhas. Esta nova jogabilidade controlada pela stylus acrescenta ainda mais diversão e atualiza de maneira sutil e contundente este novo jogo com cheirinho de velharia... e das boas.

- André Forte





"A Sega foi esperta ao aproveitar a jogabilidade em plataformas 2D do antigo Sonic Rush e incluiu de forma inteligente trechos em 3D para abrilhantar o modo aventura."

do Picto Chat e música de Brain Age >Shingo Takatsuka, envolvido na produção de Winning Eleven 2008 para Wii,



ANTES DA APULHETA:
As peripécias náuticas de Link iniciaram nos mares de Wind Waker, para GameCube. Seja pelos gráficos que parecem de um conto de fadas, seja pelos diversos minigames e side-quests, essa é uma obra indispensável.



A LENDA DO AVENTUREIRO DO MAR

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Aproveite esse momento precioso da série Zelda. Assim como a aventura portátil Link's Awakening sucedeu cronologicamente o clássico A Link to the Past, Phantom Hourglass é uma seqüência direta dos acontecimentos de Wind Waker. Enquanto aquela continuação para Game Boy oferecia a mesma jogabilidade de seu predecessor, PH proporciona uma experiência distinta do irmão maior, porém não menos substancial graças às possibilidades do DS.
Em vez de usar os botões faciais A, B, X e Y, os comandos são feitos com a stylus. Você pode estranhar de início, só que é muito mais intuitivo e envolvente golpear, arremessar objetos ou solucionar os inventivos puzzles utilizando a caneta. Mas a melhor função para a stylus é, sem sombra de dúvidas, a possibilidade de fazer anotações no mapa, o que é de suprema serventia para assinalar pontos estratégicos. Só faltou uma opção para apagar todas as marcações de uma vez.
Impressionante notar que o estilo visual cel-shading de Wind Waker foi adaptado em PH com competência, apesar das restrições de hardware de um portátil. Cenários bucólicos são exuberantes, personagens ostentam variadas expressões faciais. Aliás, PH também herda as jornadas marítimas de WW. De forma diferente, entretanto. Aqui você apenas desenha o trajeto que a embarcação deverá transcorrer. Durante a viagem, será necessário apenas combater as ameaças aquáticas. Ficou até melhor que no jogo do GameCube.

- Alexei Barros







Gráficos: 9,5
Som: 9,0
Jogabilidade: 10
Diversão: 10
Replay: 8,0
Nota: 9,5

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Aventura / RPG
Número de Jogadores: 1 a 2



"Por mais que o multiplayer seja pouco variado, Phantom Hourglass é mais um extraordinário capítulo repleto de pormenores que testemunham a meticulosidade da Nintendo."

MALHAÇÃO PARA O CÉREBRO

BRAIN AGE 2: MORE TRAINING MINUTES IN A DAY!

A Nintendo é esperta. Ela sabe que público pode atingir com o Nintendo DS, e sabe que lançando Brain Age 2 fará com que o portátil tenha suas vendas levadas, novamente, à estratosfera. Será que os executivos japoneses ficaram tão inteligentes assim treinando com Brain Age?
Eu não tenho dúvidas: o "jogo" realmente condiciona seu cérebro, e de uma maneira tão divertida que você nem percebe. Brain Age foi um dos grandes responsáveis pelo sucesso do DS, iniciando a onda casual que atinge a indústria dos games atualmente. Embora tenha sido o caso de maior sucesso, não foi a primeira vez que um jogo fora usado como treinamento para o cérebro (tudo bem que qualquer um faz isso, mas poucos são vendidos dessa forma). Isso se deve, em parte, à forma simples e divertida das propostas que a Nintendo replicou do neurocientista Ryuta Kawashima. O outro responsável pelo sucesso foi o próprio DS (e sua tela de toque), pois nunca foi tão fácil jogar algo desse tipo.
Em alguns momentos, Brain Age 2 vira um teste até para sua paciência. O sistema de reconhecimento de escrita continua falho em alguns momentos, e o reconhecimento de fala é complicado até para quem fala inglês naturalmente. Nada que tire o brilho da seqüência, que fica ainda mais divertida quando é jogada com mais pessoas, comparando a idade cerebral de cada um.

- Bruno Zerbinatti



Transformando o Wii Remote no que ele realmente é: uma varinha.





Gráficos: 7,5
Som: 6,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 8,5
Replay: 9,5
Nota: 8,0

Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Educação / Aprimoramento Pessoal
Número de jogadores: 1



Nosso amigo cabeçudo acima explica que, na verdade, ficou assim depois de tanto jogar Brain Age. Exercício em excesso, sem anabolizantes mentais!

TOQUE TAMBÉM

Em Guitar Hero III: Legends of Rock, que será lançado em breve para o Wii. E o melhor, a versão para o console da Nintendo acompanhará o jogo, uma guitarra com um adaptador para colocarmos o Wii Remote. Vale até importunar os vizinhos.





RACE DRIVER: CREATE & DRIVE

Gráficos: 7,5
Som: 7,0
Jogabilidade: 8,0
Diversão: 8,0
Replay: 8,5
Nota: 8,5

PRATA – Nintendo World

Plataforma: DS
Produção: Codemasters
Desenvolvimento: Firebrand Games
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1 a 4 jogadores

A Codemasters surpreendeu positivamente Race Driver para o DS. Race Driver é, com méritos, o Gran Turismo do Nintendo DS. Eu nunca vi carros tão bonitos e rápidos rodando no DS. A animação é suave e a sensação de velocidade muito boa. Este é o simulador que faltava no DS, com 17 campeonatos, incluindo o Desafio de Super carros V8, disputado por conhecidos pilotos de F-1 como Jean Alesi, Mika Hakkinen e Heinz Harold Frentzen. Entre as pistas, algumas famosas como Spa, Hockenheim e Nürburgring. O prêmio pelo seu progresso é um sistema de edição de veículos bem completo. Há também um modo de edição de pistas, muito simples e otimizado para a stylus.

– André Forte



"Os cenários e detalhes das pistas são simples, mas os carros são bem construídos e contam até com efeitos de reflexo."

BOOGIE



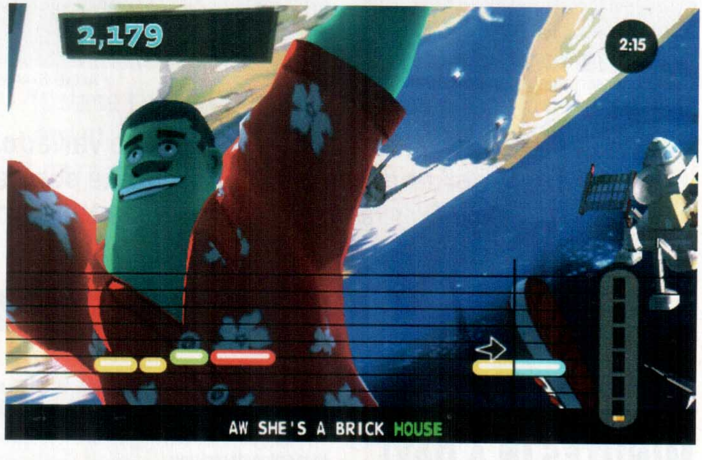


Gráficos: 7,0
Som: 8,5
Jogabilidade: 8,0
Diversão: 7,5
Replay: 7,0
Nota: 7,0

Plataforma: Wii
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Montreal
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1 a 4 jogadores

Uma amiga me dizia que era difícil cantar e tocar piano ao mesmo tempo. Era preciso muito treino para fazer duas coisas ao mesmo tempo. Britney Spears e outras "cantoras" (percebam as aspas) também relatam a dificuldade de cantar enquanto dançam – vai ver é por isso que tais cantoras quase sempre usam o famigerado playback. É esse desafio que você enfrentará em Boogie, sacudindo o Wii Remote pra lá e pra cá enquanto canta uma das 39 músicas disponíveis – algumas famosas por aqui, mas a maioria voltada para o público norte-americano. Cantar ABC, dos Jackson 5, é até fácil. Mas Y.M.C.A., do Village People, é difícil pacas. Mesmo que você não faça a clássica dança da banda, terá problemas para seguir o tom.

– Bruno Zerbinatti



"Não precisa ter medo do inglês. Basta você seguir o tom das músicas e sacudir o Wii Remote no ritmo que achar necessário."

JAM SESSIONS



Gráficos: 6,0
Som: 10,0
Jogabilidade: 10,0
Diversão: 9,0
Replay: 9,0
Nota: 9,0

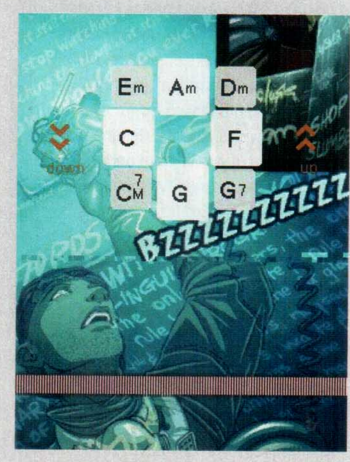
OURO – Nintendo World

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Plato
Gênero: Musical
Número de jogadores: 1

Na gíria musical, Jam significa improviso e algumas bandas se utilizam do chamado Jam Session para criar algo inusitado durante o processo de composição de suas músicas. Agora, chegou a sua vez de mostrar que é o novo mestre do improviso com o seu DS e uma palheta especial desenvolvida pelo pessoal da Ubsoft. Sem exagero, Jam Sessions é um dos mais criativos, inteligentes e divertidos jogos do gênero lançados para o portátil . Tocar é fácil, mas assim como o violão, carece de treino, tempo disponível e vontade de aprender. E a diversão de Jam Sessions está no desafio. Como o próprio nome sugere, você pode criar composições próprias brincando no modo Free Play ou arriscar sua habilidade em composições já criadas. E o repertório inclui músicas de artistas consagrados, como as bandas Cold Play e Nirvana, "classiqueiras" como Janis Joplin, Jimmy Hendrix, Jackson 5, Bob Dylan e Bob Marley, até algumas estrelas do pop rock, como Avril Lavigne e Beck.

A dificuldade do jogo exige treinamento para dominar a arte das cordas, mas tanto treino se torna gratificante a cada acerto em um solo difícil. Melhor ainda é conseguir mostrar para sua namorada que você consegue tocar no DS aquela canção romântica que ela tanto gosta.

– André Forte



"Com palheta você "raspa" as cordas e com a mão esquerda, toca os diferentes acordes. Parece fácil, mas não é!"

>E no Brasil, pré-venda de Super Mario Galaxy também terá moeda com Mario em alto relevo como brinde.

Tocar é legal.



Não tire o seu dedo do acelerador. Toque, controle, corra e personalize as máquinas de correr nas cidades.



NINTENDO DS™



Planeta Pokémon

O MUNDO NÃO É O BASTANTE!

Os segredos da página do Pokémon GTS

Sinnoh guarda muitos mistérios e aventuras, e tudo isso você descobre quando começa a sua grande jornada para se tornar um Mestre Pokémon. E mesmo que você passe boa parte do seu tempo capturando, treinando e batalhando com os monstrinhos, completar a sua Pokédex é um dos grandes objetivos da série. Nesse ponto, a conexão Wi-Fi presente nas versões Diamond & Pearl mostraram que o mundo não tem limites: através do Global Trade Station, é possível trocar Pokémon com qualquer outro treinador do mundo. Mas ainda faltava algo...

— JP Nogueira

O Global Trade Station

E não é que esse algo apareceu? O site www.pokemon-gts.net é um deleite para qualquer treinador que queira um determinado monstrinho para sua coleção, ou então saber estatísticas sobre os Pokémon mais procurados e os países com mais representantes no GTS. Apesar do susto inicial com a música ao carregar a página, logo você descobrirá que é possível visualizar as informações em sete línguas diferentes: japonês, inglês (Estados Unidos), inglês (Ukaroi), alemão, francês, espanhol, italiano e neerlandês (holandês). Daí em diante, é um mar de informações à sua disposição.



Dá até orgulho ver tanta gente trocando Poké pelo mundo...



Logo no início, é apresentado um globo virtual com trocas de Pokémon mostradas em tempo real. E você pode visualizar várias informações dos Pokémon trocados, como Espécie, Nível, Tipos, Ataques, Itens, país de origem, cidade, data e hora depositados no GTS. Mas ainda há bem mais que isso, já que cada espécie tem uma página com informações próprias, um tipo de Perfil. Nelas, você pode conferir tipo, altura, peso e nomes da espécie nas diferente línguas disponíveis. E em uma barra são mostrados os monstrinho dessa espécie que estão depositados no GTS no momento, além de outro campo mostrar quais são os dez monstrinhos mais trocados pela espécie em questão.

O GTS em números!

O Pokémon GTS online ainda reserva algumas surpresas, que são mostradas em um campo de texto dinâmico. Confira só o que rolava por lá quando esse texto foi escrito:

Número de Monstrinhos no GTS: 38.329

Dez espécies mais trocadas no mundo: Palkia, Dialga, Spiritomb, Turtwing, Milotic, Piplup, Mewtwo, Garchomp, Chimchar, Munchlax.

Os cinco mais do Brasil: Palkia, Milotic, Dialga, Salamence, Spiritomb.



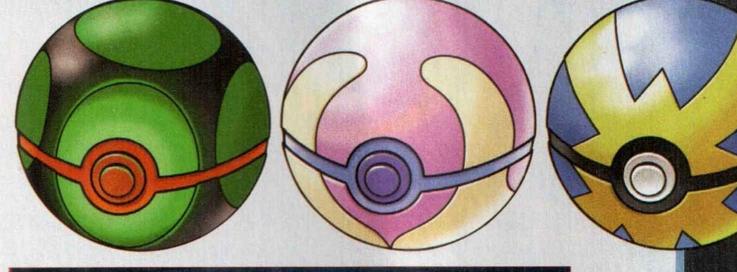
Requisitos mínimos para visualização

Para que você possa acessar o conteúdo do Pokémon GTS no seu navegador, é preciso estar de acordo com os requisitos abaixo:

Navegador
Windows Internet Explorer 6.0 SP2 ou superior
Macintosh Safari 1.3 ou superior
Firefox 2.0 ou superior
Opera 9.2 ou superior

JavaScript, StyleSheet (CSS)
JavaScript ou StyleSheet (CSS) é usado em toda página do Pokémon GTS. Lembre-se de ativá-los no seu navegador.

Plug-in
Macromedia® Flash™ Player Ver 9.0 ou superior.
Não se assuste com todos esses requisitos de sistema. Você provavelmente conseguirá acessar o site normalmente se já navega na internet no dia-a-dia. A maioria dessas atualizações são automáticas.



Pegue o seu!

Ao visualizar o perfil de uma espécie, você tem acesso também a um recurso bastante útil: marcadores (Bookmarks). Clicando na opção "Add to Bookmark" você incluirá o Pokémon numa lista de acesso rápido que fica na parte inferior da página. Até 18 espécies podem ser adicionada, permitindo que você sonde o GTS em busca daquele Azelf ou Spiritomb de forma bem mais rápida e prática. E olha que beleza: você também possui uma lista de 18 marcadores para os países! A lista não é pequena, e atualmente há monstrinhos do Japão, EUA, Canadá, Austrália, Islândia, Itália, Áustria, Países Baixos, Grécia, Inglaterra, Espanha, Dinamarca, Alemanha, França, Finlândia, Suécia, Noruega, Portugal, Polônia, Rússia, Turquia, República Tcheca, Irlanda, México, Brasil e Argentina. Há uma página especial para cada país, com número de habitantes, língua principal, capital, área, mapa e até mesmo número de treinadores e treinadoras no país!





Quer mais moleza? Ainda há o sistema de procura (Pokémon Search) que mostra uma lista com imagens de todos os Pokémon, divididos em grupos de 50 em 50. As atualizações são diárias, mas não se esqueça que há um bloqueio para pokés promocionais, como Manaphy, Celebi e Mew. Infelizmente, obter esses monstrinhos será um pouco mais complicado. De qualquer forma, o Pokémon Search é simples e prático.Só faltava mesmo a Pokédex ingame receber uma atualização que permitisse acessar as informações do GTS. Mas isso já é sonhar demais, quem sabe no futuro? NW

Wii Brasil

Já parou para pensar por que você está lendo isto aqui? Porque, convenhamos, seria muito mais construtivo estar lendo uma revista de finanças ou o checando a cotação do dólar e a variação da bolsa de valores no caderno de economia do jornal de hoje. Em vez disso, você continua importunando o jornaleiro a cada 60 dias à procura de uma nova edição deste belo (e colorido) exemplar de revista que tem em mãos.

Talvez tenha sido pelo mesmo motivo que esses caras, responsáveis pela mesma revista (sim, essa que você continua segurando!), estejam trabalhando em uma redação cheia de computadores e botões para todos os lados enquanto um sol intimidador bate lá fora. Porque, cá entre nós, se era para estar nessa situação, qualquer um poderia ter se formado em advocacia ou medicina e estar passeando pelas esquinas de Sampa com um modelo de última geração de carro importado.

E isso que é interessante no mercado brasileiro de games: todo mundo que trabalha nesta área ou que mantém interesse no universo dos jogos eletrônicos está aqui por diversão, por amor ao que faz. É por isso que dificilmente você vai achar alguém que seja arrogante ou mal humorado na redação da Nintendo World: apesar de suar para entregar a melhor revista possível a cada nova edição, todo mundo ali lida com o que gosta.

Foi com o mesmo espírito que, no início de 2006, foi fundado o site Wii Brasil. Para suprir as necessidades dos leitores ávidos por informação direta e rápida sobre Nintendo na internet (e dos próprios editores viciados por videogames), o portal, que começou como um projeto de fãs com proporções tímidas, cresceu rapidamente a ponto de figurar, em poucos meses, entre os sites de videogame mais visitados do Brasil.

E é uma relação de amor (pelos games, que fique bem claro!) que pretendemos estabelecer com você, leitor. Não só aqui, através deste espaço simpático que nos foi cedido na sua revista, mas também no www.wii-brasil.com. Afinal, esperamos que você nos dê uma chance. É por amor.

— Luiz Eduardo Freitas

Wii BRASIL

O maior portal independente sobre Nintendo do Brasil está de cara nova! Agora com um visual muito mais elegante e acessível, fica muito mais fácil navegar pelas diferentes seções do site e interagir com outros fãs. Abaixo, veja o que te espera a poucos cliques do computador!



Novidades 24/7

Atualizado constantemente, as notícias aqui não param de rolar. Inclusive nos finais de semana!



WiiTV

Programa semanal sobre videogames produzido pela equipe do Wii Brasil. Com matérias especiais e apresentação, é uma alternativa para os jogadores órfãos de uma boa produção televisiva brasileira.



Conteúdo exclusivo

Entrevistas, artigos, e análises feitas por quem entende de videogame. Uma equipe sempre disposta a oferecer diferentes perspectivas sobre as maiores novidades e publicar previews para deixar o leitor por dentro das últimas novidades e revelações.



Artigos especiais

Além de podcasts bastante descontraídos, o portal conta com colunas atualizadas periodicamente e uma seção reservada especificamente para responder dúvidas e críticas dos leitores.



Comunidade

O Fórum Wii Brasil conta com uma das maiores legiões de fãs da Nintendo da internet brasileira. Discuta sobre as últimas novidades dos jogos e do mundo em um ambiente sempre disposto a aceitar novos membros.

PROMOÇÃO 9 ANOS DE Nintendo World!

PARA COMEMORAR OS 9 ANOS DA REVISTA NINTENDO WORLD COM ESTILO, RESOLVEMOS PRESENTEAR OS TRÊS LEITORES COM AS MELHORES FRASES CULTURAIS COM UM NINTENDO WII E UM JOGO CADA. PARA CONCORRER, BASTA ACESSAR O SITE: WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR, PREENCHER CORRETAMENTE O FORMULÁRIO E ENVIAR SUA FRASE.



. 03 Nintendo Wii com um jogo cada.

Como participar?

- Acesse o site da Nintendo World (www.nintendoworld.com.br) entre os dias 5 e 23 de novembro de 2007;
- Preencha corretamente o furmulário da promoção;
- Escreva uma frase envolvendo os nove anos da Nintendo World e clique no botão enviar.
- O resultado será publicado na revista Nintendo World 108 e no site www.nintendoworld.com.br



www.nintendoworld.com.br

LEIA ATENTAMENTE O REGULAMENTO

1. A promoção "9 anos de Nintendo World" é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 05/11/2007 a 23/11/2007;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve:
a) Acessar o site da Nintendo World (www.nintendoworld.com.br) entre os dias 5 e 23 de novembro;
b) Preencher correta e completamente o formulário da promoção;
c) Escrever uma frase envolvendo os nove anos da Nintendo World;
4. Cada pessoa poderá enviar quantas frases quiser (desde que preencha novamente o formulário);
5. O formulário deve ser enviado até o dia 23/11/2007, valendo a data de entrada no sistema;
6. As três melhores frases serão premiadas cada um com um (1) Nintendo Wii e um (1) jogo a ser escolhido pela redação;
7. O prêmio é pessoal e intransferível, e não pode ser substituído;
8. O resultado será publicado na revista Nintendo World 108 e no site www.nintendoworld.com.br
9. A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 (noventa) dias para a entrega do prêmio da promoção a partir da divulgação do vencedor;
10. Ao participarem das promoções, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagens, bem como de suas frases, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;
11. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar das promoções os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

OS 50 MELHORES DO VIRTUAL CONSOLE



O ataque dos jogos clássicos

Uma das grandes novidades que acompanharam o surgimento das primeiras informações sobre o até então Revolution, foi a de um canal de downloads de jogos clássicos, batizado de Virtual Console. Certos (ou não) do sucesso do novo serviço, a Nintendo preparou o terreno com um serviço de qualidade indiscutível, que inclui uma moeda própria e até um Classic Controller, uma junção perfeita entre jogo e jogador. A idéia deu certo, e até o final do ano teremos mais de 200 jogos disponíveis para NES, Super NES, Nintendo 64, Mega Drive, PC-Engine e agora também NEOGEO. Nas páginas a seguir há tudo o que você precisa para se conectar e comprar seus games preferidos, as diferenças dos serviços nos EUA, Japão, Europa e Austrália, e também uma seleção feita por leitores e visitantes do fórum Nintendo World, que votaram e decidiram os 50 melhores jogos do serviço Virtual Console disponíveis para compra até 17/09/2007. Será impossível comprar um só.

–Yoshitake

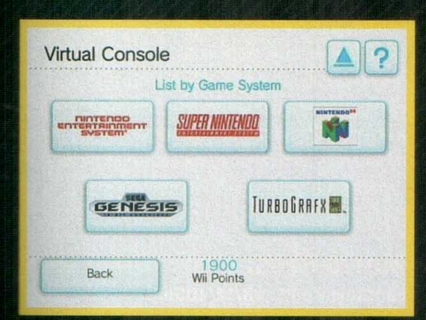
Virtual Console e o mundo!

A indústria do videogame despontou inicialmente em dois centros diferentes: Japão e Estados Unidos. Lá ela se fortaleceu, cresceu e apareceu. Há cerca de pouco mais de 10 anos, a indústria começou a dar sinais fortes de espalhamento para outros lugares do globo, como Alemanha, Inglaterra, França e o Brasil, claro! A própria Nintendo possui escritórios e representação oficial em diversos países, mais notavelmente no México e na China, onde tem grandes fábricas. Olhe a traseira de seu Nintendo DS, por exemplo: as chances são grandes de haver um Made in China escrito na etiqueta!



O Classic Controller é vendido separadamente, e foi criado especialmente para ser utilizado nos jogos do Virtual Console. Nem pense duas vezes, vale o investimento.

A estratégia de lançamento do Virtual Console focou-se principalmente em dois aspectos: as diferentes regiões e culturas do planeta que joga videogame; e os consoles lançados nas diferentes localidades. Tudo isso de forma que os jogos lançados para o Virtual Console de cada região correspondessem apenas aos consoles que foram oficialmente lançados por lá. Com isso a Nintendo poupou trabalho com a localização dos games, que é o processo de adaptar o game e suas características, linguagens e cultura ao novo contexto que o receberia. Por um lado isso significa lançamentos rápidos dos jogos clássicos para os próprios mercados para onde foram desenvolvidos anteriormente. Por outro, isso significa que dificilmente teremos jogos como Fire Emblem Gaiden, Mother ou outro traduzido para o inglês e lançado para o VC americano. Difícil, mas não impossível, portanto, vamos torcer!



Com a adição recente do NEOGEO, já são seis os consoles eleitos para o VC ao redor do mundo, em geral, e são eles:

1) NES/Famicom
2) Super NES/Super Famicom
3) Nintendo 64
4) Mega Drive/Genesis
5) Turbografx-16/PC-Engine
6) NEOGEO

Para todo o continente americano, estão disponíveis os lançamentos norte-americanos dos jogos, e aqui nesta mesma edição você confere um guia com os 50 melhores jogos lançados para o Virtual Console até o dia 17/09/2007. Além da euforia por parte de todos aqueles que curtem os jogos antigos, pelos nomes anunciados pela Nintendo, houve gente que se empolgou demais com a possibilidade aberta pelo Virtual Console para o relançamento de games retrô. Na Europa, por exemplo, além de todos os consoles que foram anunciados nos EUA (com excesão do NEOGEO), foi divulgada a informação de que a System 3, atual proprietária dos direitos da EPYX - autora de California Games, por exemplo - estaria preparando jogos do antiquíssimo Commodore 64, computador que foi febre na Inglaterra na década de 80, para figurar no Virtual Console. Muitos ficaram boquiabertos, outros nem ligaram, porque nunca haviam ouvido falar neste aparelho, mas infelizmente, tudo não passou de um boato. O que está realmente acontecendo, é que a System 3 está preparando o relançamento de franquias da EPYX para DS, Wii e PS2, mas nada para o Virtual Console, ou seja, tudo não passou de especulação.

Enquanto isso, no oriente...

Para os lados do Japão, as coisas já são mais concretas, e se o Commodore 64 não passou de conversa fiada, a Nintendo japonesa anunciou mais um console com grande peso histórico, que é exclusividade do Virtual Console nipônico: MSX. O MSX possui uma legião de fãs no mundo inteiro, inclusive no Brasil, onde há comunidades dedicadas a ele, e gente produzindo aplicativos e jogos como hobby até hoje. Para a felicidade geral da galera MSXzeira, já há dois jogos de MSX anunciados para o ano de 2007: Eggy e Aleste. [fonte: http://www.nintendo.co.jp/wii/vc/index.html] Eggy é um jogo side scroller de robô e Aleste é um shooter tão clássico que dispensa comentários! Chegou até a ter uma versão para NES chamada Zanac.

As diferentes maneiras de controlar

E carregar seus jogos...

Ao comprar e fazer o download de um jogo no Virtual Console, ele é armazenado na memória flash de 512mb do Wii, mas também pode ser armazenado em um cartão de memória SD. Cada jogo é criptografado para o seu console, portanto, nem pense em levar seu cartão SD na casa do seu amigo por que não vai funcionar. Por outro lado, se faltar espaço para guardar os seus jogos novos, você pode deletar do seu cartão e fazer o download depois gratuitamente.
A maneira de controlar os jogos comprados pelo Virtual Console variam de acordo com a plataforma, e seguem o padrão abaixo:

Três maneiras de controlar

Plataforma	Wii Remote	Classic Controller	GameCube
NES	Sim	Sim	Sim
Super NES	Não	Sim	Sim
Nintendo 64	Não	Sim	Sim
Mega Drive	Alguns	Sim	Alguns
TurboGrafx-16	Sim	Sim	Alguns
NEOGEO	Sim	Sim	Sim

O custo da diversão

Há duas maneiras de comprar os jogos clássicos do VC: com o Wii Points Card ou utilizando um cartão de crédito internacional. No Brasil, a maneira mais econômica é a segunda, já que os cartões da Nintendo precisam ser importados e acabam sendo taxados ao entrar no país. Agora, se você acha que para ter aquele jogo que marcou sua infância novamente vale tudo, esse custo nem será tão grande assim para você.

País	NES	Super NES	Nintendo 64	Mega Drive	TurboGrafx-16	NEOGEO
Custo*	500	800	1000	800	600	900
Europa	€5	€8	€10	€8	€6	-
Japão	¥500	¥800	¥1000	¥600	¥600	-
EUA	$5	$8	$10	$8	$6	$9
Brasil**	-	-	-	-	-	-

* Em Wii points.
** No Brasil, o custo do cartão do Wii Points varia e mesmo assim não é muito fácil de ser encontrado. A média de preço para o cartão de 2000 Wii points é R$ 120,00. Esse mesmo cartão nos EUA custa $20. Em uma cotação direta, utilizando o valor do dólar (R$1,81) na data do fechamento dessa edição, conseguimos o custo de R$36,20 - um custo que, convenhamos é utópico, e aplicado apenas para quem compra com cartão de crédito internacional, pena.

Os 50 melhores

Agora que você já sabe quais as diferenças entre os serviços do Virtual Console, acompanhe a lista com os 50 melhores jogos selecionados pelos visitantes do fórum Nintendo World (www.nintendoworld.com.br/forum) separados por plataforma. Lembrando que os games estão dispostos em ordem alfabética, e não por importância. Se o jogo está nessa lista, pode confiar, é certeza de diversão.

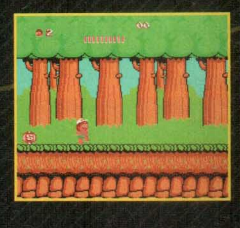


Os melhores do NES

A Nintendo alavanou a indústria dos videogames com o NES e mostrou aos ocidentais que a Atari deveria se preocupar com um rival à sua altura. O NES, que teve milhares de clones ilegais pelo mundo, tornou-se um sucesso devido à sua vasta biblioteca de jogos inesquecíveis. O console travou uma bela briga contra o Master System, da Sega, mas venceu com folga, graças à franquias de sucesso como Mario Bros., Zelda e Metroid, além de ser o berço de franquias de sucesso como Castlevania, Contra e Megaman.

Adventure Island

Lançamento VC: 03/09/2007





Adventure Island é um dos jogos mais divertidos de NES. Criado pela Hudson, a aventura do garoto pré histórico radical embalava os jogadores de todas as idades com uma temática tão curiosa quanto bizarra. O esquema de ítens era sólido e bacana. O personagem quebrava ovos e encontrava itens como machados e até um skate para continuar sua busca pelo final da fase em tempo limitado. Para aumentar este tempo, o nosso Tarzan skatista coletava frutas. É tão estranho que diverte.

Balloon Fight

Lançamento VC: 16/07/2007

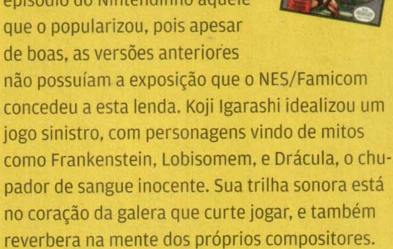




Há quem diga que o Nes possua a biblioteca de jogos mais esquisita de todos os tempos. Caso existisse uma lista de jogos mais bizarros para o sistema, certamente Baloon Fight encabeçaria a lista dos dez mais. A premissa do jogo é muito estranha. O personagem equipado com dois balões em suas costas deve estourar os balões dos patos inimigos antes que eles te derrubem. É fácil e simples, mas causa um vício natural muito comum em jogos de arcade convertidos para o NES.

Castlevania

Lançamento VC: 30/04/2007

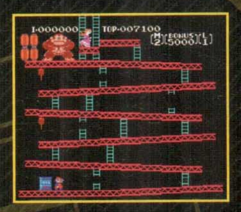


Castlevania, uma das maiores séries da história, teve neste episódio do Nintendinho aquele que o popularizou, pois apesar de boas, as versões anteriores não possuíam a exposição que o NES/Famicom concedeu a esta lenda. Koji Igarashi idealizou um jogo sinistro, com personagens vindo de mitos como Frankenstein, Lobisomem, e Drácula, o chupador de sangue inocente. Sua trilha sonora está no coração da galera que curte jogar, e também reverbera na mente dos próprios compositores. Jogo obrigatório.



Donkey Kong

Lançamento VC: 19/11/2007

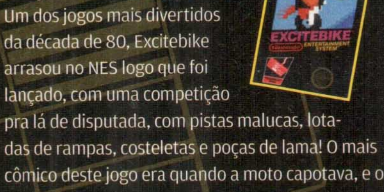




Um gorila se apaixona por uma jovem, a seqüestra, e a leva para o alto de um edifício. King Kong? Não! Donkey Kong! Neste jogo, um "gorila burro" mantém uma garota refém no alto de um edifício, e alguém - Jumpman - parte para o resgate. Jumpman viria a se chamar Mario mais tarde, e se tornaria mais conhecido do que Mickey Mouse. DK foi lançado para arcade pela Nintendo, e em 1983 para Famicom, um dos 3 jogos disponíveis no lançamento do aparelho no Japão. Jogo atraente pela ação e dificuldade.

Excitebike

Lançamento VC: 19/03/2007

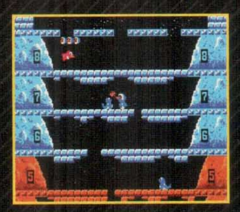


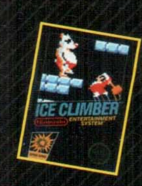
Um dos jogos mais divertidos da década de 80, Excitebike arrasou no NES logo que foi lançado, com uma competição pra lá de disputada, com pistas malucas, lotadas de rampas, costeletas e poças de lama! O mais cômico deste jogo era quando a moto capotava, e o piloto tinha que correr para colocar a bike de volta na pista, perdendo segundos preciosos. O modo de construção de pista agregou um valor ao cartucho, permitindo que você criasse suas próprias pistas para desafiar seus amigos e limites!

Ice Climber

Lançamento VC: 16/03/2007

O Nintendinho foi o videogame agraciado com a maior variedade de jogos! Lançado em 1984, Ice Climber

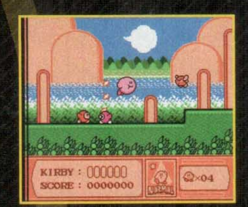




trouxe ao universo dos games o tema da escalação de montanhas, com um casal de escaladores pra lá de simpáticos: Popo e Nana. Quem jogou no NES deve se lembrar do desafio, mas o pior eram os pisos escorregadios e estalactites que caiam direto na sua cabeça! Ao final de cada montanha, um bônus para quem coletasse todos os legumes, mas a dificuldade era insana, pela precisão exigida pelos saltos!

Kirby's Adventure

Lançamento VC: 16/02/2007





Uma verdadeira obra-prima da terceira geração de consoles caseiros, Kirby's Adventure apresenta uma qualidade fenomenal, quando nos lembramos que foi lançado no alto de 1993, para o honesto Nintendinho! Utilizando incríveis 6 Mega de memória, um monstro para a época, este jogo esbanja em gráficos e sons! Além da tecnologia, a diversão é garantida pelos simpáticos inimigos, desafiantes minigames, variedade enorme de cenários, de golpes e manobras especiais, e muitos e muitos segredos! Clássico!

Mario Bros.

Lançamento VC: 08/12/2006

Pela primeira vez na história dos games, seu personagem mais famoso aparece com seu nome oficial, e com seu irmão, daí o nome do jogo: Mario Bros.,ou seja, Irmãos Mario! Também surge aqui todo o contexto de encanamentos e tartarugas, constantes nos




jogos da série do bigodudo. Mario Bros. partilha com Ice Climber muito de seus efeitos sonoros e gráficos, e até mesmo a jogabilidade é idêntica! Cabeçadas a rodo e disputas com o irmão Luigi pela superioridade fazem deste jogo um bom divertimento!

Metroid

Lançamento VC: 20/07/2007




Metroid estreou no nosso amado Nintendinho e mostrou que o console era capaz de receber jogos difíceis para os jogadores mais exigentes. E dificuldade é o que não falta na primeira aventura de Samus Aran. A versão americana de Metroid possuía um recurso de Passwords raro na época. Este sistema foi muito bem implementado, já que a exploração do mundo de Metroid é muito vasto e facilmente confunde a cabeça dos jogadores. A jogabilidade é um misto de aventura, exploração e ação.

Ninja Gaiden

Lançamento VC: 21/09/2007




Ninja Gaiden foi lançado no Japão como Ninja Ryukenden, e apresentou para o mundo um novo conceito narrativo dentro de um jogo de videogame. Através do Tecmo Theater, que estreiou neste monumental jogo, os gamers puderam acompanhar a história dos games de forma cinematográfica, com a história se desenrolando a cada fase superada pelo jogador, com diálogos e cenas. Ninja Gaiden é um dos melhores jogos de ação, com desafio que separa os homens das crianças. Uma das séries mais amadas do NES!

Super Mario Bros.

Lançamento VC: 05/01/2007

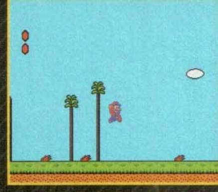
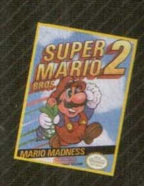
Clássico é aquilo que não só sobrevive ao tempo, mas além de definir o que vem a seguir, parece renovar-se a cada releitura. No caso de um videogame, a cada partida. Super Mario Bros. é um verdadeiro clássico. Definiu um estilo de jogo, projetou um




personagem como nunca houvera antes, e tornou-se referência. Por trás deste superclássico aparece o brilho de Shigueru Miyamoto, designer da Nintendo, o criador de Donkey Kong, Zelda e o eterno Mario. Hoje, este homem é respeitado no mundo inteiro.

Super Mario Bros. 2

Lançamento VC: 25/05/2007

Lançado primeiramente apenas nos Eua, Super Mario Bros. 2 era baseado no jogo japonês Doki Doki Yume Kojou.Esta diferente abordagem do Bigodudo apresentou uma jogabilidade diferente ao reino dos Cogumelos. Pela primeira vez, os jogadores tinham à disposição os personagens Mario, Luigi, Peach e Toad, que possuíam movimentos diferentes que afetavam a jogabilidade. Peach, por exemplo, podia flutuar e Luigi, dava pulos mais altos. Os personagens podiam utilizar ítens do cenário, como nabos e rabanetes contra os inimigos.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Lançamento VC: 16/03/2007



O primeiro das Tartarugas para Nintendinho, jogo que estreou Raph, Leo, Don e Mike nos games. No fim da década de 80, videogame ainda era coisa para crianças, e jogos como este tinham tudo para vender muito e serem bem-sucedidos. A menos que ele fosse difícil demais para uma criança encarar! O NES tem fama de ser um videogame rico em jogos tão carne-de-pescoço que a molecada em geral desistia de jogar. Apenas os moleques mais perseverantes, conseguiram chegar perto do Tecnódromo. Vai encarar?

The Legend of Zelda

Lançamento VC: 08/12/2006

A Nintendo lança Zelda no Japão, e o gênero RPG-Adventure é criado. Em 87, sai para NES, com bateria (uma novidade!). Shigueru Miyamoto declarou que criou The Legend of Zelda para haver interação




entre os jogadores, que eles trocassem informações sobre os itens, labirintos, etc, e conseguiu! Zelda se tornou uma das suas franquias de maior sucesso. Zelda aparece sempre nos rankings de melhores games da história! A própria música-tema do jogo, de Koji Kondo, chega a arrancar lágrimas de alguns!

Os melhores do Super NES



O Super Nintendo foi o videogame da geração 16 bits da Nintendo, e travou com o Mega Drive uma das mais belas batalhas de consoles de todo os tempos. A Nintendo exibiu sua criatividade ao apresentar um controle com seis botões de ação e cartuchos equipados com diferentes chips de processamento, como Super FX para gráficos poligonais de Star Fox e algumas particularidades técnicas ausentes no rival da Sega, como os efeitos de Mode7, zoom e rotação de F-Zero e Super Mario Kart. Todos estas classiqueiras podem ser adquiridas por 800 Wiipoints.

ActRaiser

Lançamento VC: 13/04/2007



O Super NES trouxe belos jogos em sua primeira fornada, dentre eles, um que colocou o jogador no papel de um Deus que deveria limpar um mundo de más influências e auxiliar os seus protegidos a desenvolverem suas cidades e prosperarem. ActRaiser mesclou estilos, com fases de ação no estilo Astyanax e de simulação como SimCity, inovando e abrindo caminho para a criatividade dos desenvolvedores de jogos. Uma obra-prima do videogame, com música de Yuzo Koshiro, gráficos de qualidade e boa diversão.

Breath of Fire II

Lançamento VC: 10/09/2007



Um dos melhores episódios do RPG da Capcom, no tempo em que ela investia em qualidade e equilibrava este ponto com o carisma dos personagens. Mesmo repetindo o pano de fundo - a batalha entre o bem e o mal por trás da guerra dos clã dos Black e Light Dragons - a forma em como tudo acontecia favorecia a diversão, tanto nos combates e suas possibilidades, quanto na condução da trama. Com um mundo vasto e repleto de detalhes, a exploração minuciosa instiga o jogador sem obrigá-lo.

Contra III: The Alien Wars

Lançamento VC: 19/01/2007



A série Contra consolidou um estilo de jogo no NES, pois nunca foi tão empolgante sair por aí sentando o dedo em alienígenas! A versão para Super NES veio como um furacão e deixou seqüelas, pois até hoje não foi feito um Contra tão bom quanto este! A experiência de correr pelas variadas fases empunhando até dois tipos diferentes de arma e desossar chefes brutais em Contra 3 é única! Os gráficos e sons deste jogo vieram com tanto poder para a época, que era difícil acreditar: é ver para crer!

Donkey Kong Country

Lançamento VC: 08/12/2006



Em meados da década de noventa, surgem os consoles de 32 bits, com gráficos 3D em tempo real. A chegada deles se equipara ao do próprio SNES em 90. Neste contexto, a Nintendo lançou esta pérola chamada Donkey Kong Country, obra-prima da Rare criada em estações SG Indy! Uma técnica inovadora permitiu um jogo com gráficos bem modernos! Centenas de fases, segredos, a volta do gorilão e uma trilha sonora fantástica dão alguma idéia do fôlego que este jogo deu ao já ultrapassado 16 bits da Nintendo.

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

Lançamento VC: 16/05/2007

Apenas um ano após assustar o mundo com Donkey Kong Country, a prolífera Rare mostra suas armas novamente, e lança a segunda pepita desta série que coroou o SNES como plataforma de 16 Bits com os mais incríveis gráficos. Desta vez o gorilão foi seqüestrado e cabe a Diddy e à nova gorilinha Dixie salvá-lo do Kaptain K. Rool. Se DKC já era enorme,



DKC2 é maior, mais desafiante, e as fases bônus são mais importantes, porque a batalha final só é alcançada após serem encontrados todos os segredos!

Final Fight

Lançamento VC: 27/04/2007



Final Fight surgiu nos arcades da década de 90 e dominou a cena, fissurando a todos com sua pancadaria estilosa! Pouco tempo depois, a Capcom lançou uma transcrição quase perfeita para Super NES deste que é o grande game de treta de rua. Chefões sacanas como o policial corrupto Eddie e o mascarado Sodom são alguns exemplos de inimigos, mas a gente se lembra do nome de cabeça mesmo dos adversários menores: El Gado, Roxy, Poison... por que será? Porque este jogo é um ícone, um genuíno paradigma!

Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting

Lançamento VC: 20/07/2007



Na clássica luta dos 16 bits, quem tinha o melhor Street Fighter era rei. E nesse quesito, amigos, o Super Nintendo reinou absoluto. O console recebeu as melhores versões do jogo de luta da Capcom e Turbo era a resposta do console ao recém lançado Special Champion Edition do Mega. Esta versão compila dois jogos - Champion Edition, que ofereceu disputas com os chefes e dois personagens iguais, e a Turbo, mais rápida, equilibrada e com novos golpes, como a magia da Chun Li e o Tatsumaki aéreo de Ryu e Ken.

Super Mario World

Lançamento VC: 09/02/2007



Super Mario World conseguiu aquilo que todos designers de jogos de videogame procuram e dificilmente conseguem: agradar à grande maioria de seu público alvo. Ele conseguiu superar a qualidade do jogo de maior sucesso até então, justamente seu antecessor, o Super Mario Bros. 3! Produzido com os mesmos ingredientes mágicos que o bruxo Miyamoto utiliza em suas criações, este jogo obteve nota 10 em todos os quesitos possíveis e imagináveis para um jogo de videogame, agradando a gregos e troianos.

Super Metroid

Lançamento VC: 12/10/2007

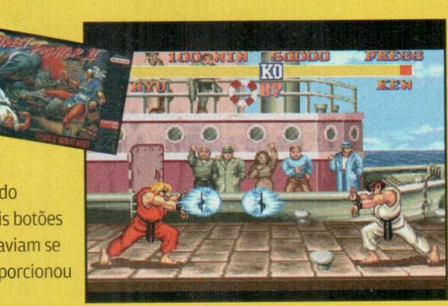


Um dos melhores jogos de Super Nes, Super Metroid inspirou grandes jogos de aventura , como Castlevania - Symphony of the Night. A estréia de Metroid em 16 bits marcou também a única aparição de Samus no Super NES com uma maravilhosa exploração de mundos, mapas enormes, milhares de idas e vindas e muita ação. Os gráficos à princípio podem parecer simples para o padrão de jogos do console, mas esconde belos efeitos especiais e uma bela diversidade de inimigos, armas e cenários.

Street Fighter II: The World Warrior

Lançamento VC: 19/01/2007

O jogo que causou a maior revolução da história dos videogames estava presente em 9 de cada 10 lares com o 16 bits da Nintendo! Portado com maestria do fliperama, usando e abusando de todos os seis botões daquele controle que as pessoas ainda não haviam se acostumado a usar direito, este cartucho proporcionou disputas infindáveis entre os curtidores.



The Legend of The Mystical Ninja

Lançamento VC: 30/03/2007



Mystical Ninja é um jogo estrelado por Kid Ying (Goemon), herói que - até este game - já havia estrelado pelo menos três jogos para Famicom e um para Game Boy, no Japão. A série demorou tanto para ser portada pelo intenso diálogo entre os personagens, história e elementos do jogo e a cultura tradicional japonesa. Este jogo se destaca pela mescla, com fases de ação com plataforma, chefes criativos, mini-games a rodo, elemtenos de RPG, bom humor e gráficos e música bem cativantes. Excelente jogo.

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Lançamento VC: 23/03/2007



Poucas vezes a seqüência de um clássico supera o original. Para quem considerava o Zelda do NES um dos supremos adventures, Zelda: Link to the Past entrou para esta lista sem pedir licença! O Zelda de Super NES conferiu uma aderência tão grande ao gênero, que se tornou sinônimo de RPG de ação. Gráficos soberbos, inúmeras missões e itens, uma versão sombria de Hyrule, criada por Ganon, e os clássicos quebra-cabeças já eternizados no primeiro Zelda são apenas alguns dos pontos altos deste game!

Os melhores do Nintendo 64



Conhecido antes de seu lançamento como Project Reality e posteriormente Ultra 64, o Nintendo 64 mostrou em 1996 como se fazer belos jogos de FPS sem aqueles paus horríveis de píxel estourando. Além diso, a Nintendo provou que um cartucho era suficiente para fazer um dos melhores Legend of Zelda da história e oferecer uma liberdade absoluta com Mario 64. Além disso, o controle analógico e a função de vibração no controle padronizaram uma nova era de videogames, que seguem estas tendencias até hoje. Você pode adquirir cada jogo desta revolução por 1000 Wiipoints.

Mario Kart 64

Lançamento VC: 26/01/2007



Fazendo uso dos quatro controles do N64, este jogo de corrida possibilitou que a turma se reunisse para jogar. Com pistas novas, e três categorias diferentes para disputar, MK64 esbanjou competência no que se propôs a fazer: divertir. Com controles mais precisos que seu antecessor, graças ao direcional analógico, as disputas ficaram ainda mais emocionantes. Desta vez as características dos pilotos se acentuaram, aumentando a competitividade. Jogo preferido de muitos dos donos de um Nintendo 64!

Paper Mario

Lançamento VC: 13/07/2007



Paper Mario é a série de RPG que transforma os personagens de Mario em bonecos de papel. Esta versão lançada para o Virtual Console é a primeira da série que estreou no Nintendo 64 em 2001.O estilo 2d dos personagens se misturava com belos efeitos em 3d nos cenários e ítens. Além disso, algumas características de RPG foram acrescentadas ao enredo, como uma história profunda e medidores de habilidades típicos de RPGs, como pontos de experiência, de vitalidade e de magias.

Star Fox 64

Lançamento VC: 20/04/2007



Através do aclamado Star Fox, a Nintendo surpreendeu com um jogo 3D utilizando o chip Super FX 2, mais potente que o anterior. Não houve seqüência. Após anos de espera, já na era dos jogos poligonais, finalmente o público foi agraciado com o maravilhoso Star Fox 64, que acabou rendendo à Nintendo o retorno dos fãs, agora munidos de um controle com alavanca analógica, um videogame com arquitetura gráfica dedicada a jogos poligonais, a opção para multiplayer e novas rotas e veículos de combate!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Lançamento VC: 23/02/2007



Se fosse para escolher um jogo do Nintendo 64 para representar sua importância, o jogo certamente seria The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Tido por muitos como o melhor jogo de videogame de todos os tempos, OoT ensinou à indústria do videogame como se fazer jogos tridimensionais. Numa das conversões mais perfeitas de série 2D para 3D, este Zelda não perdeu nada do espírito de Hyrule, pelo contrário, acrescentou uma fisionomia para os personagens, permitiu que o jogador entrasse de verdade na pele do elfo Link, percorrendo as vilas, as dungeons e combatendo os chefes com um controle de câmera que colaborava com a eficiência da luta! As armas ao alcance dos dedos, um sistema de mira, e o travamento no inimigo, invenções que se tornaram padrão. Além da história ser bem melhor contada com a ajuda dos personagens com mais... personalidade, o roteiro deste jogo é digno de cinema! Outro aspecto sensacional são os bons e velhos puzzles, marca registrada de Zelda, que continuam desafiantes!

Super Mario 64

Lançamento VC: 08/12/2006

Após o Super Mario World, do pacote inaugural do Super NES, a Nintendo ficou um longo tempo sem lançar um game genuíno do Mario. A Big N revelou o jogo que todos esperavam para o lançamento do Nintendo 64: Super Mario 64! Houve quem corresse às lojas para reservar o videogame antes mesmo de seu lançamento, e Super Mario 64 foi um grande sucesso, arrebatou muita gente, e para muitos, foi o primeiro grande jogo de plataforma para máquinas com gráficos poligonais: a consolidação de uma nova era.



Wave Race 64

Lançamento VC: 17/08/2007



Wave Race mostrou ao mundo o poder do recém lançado Nintendo 64 para produzir efeitos de água. E tinha água de tudo quanto era tipo - cristalina, suja, com ou sem ondas, com diferentes reflexos de acordo com as condições climáticas. Os jogadores de Wii podem optar pela versão do Gamecube, mais bonita e completa, mas essa versão 64 bits tem um charme incrível e uma abordagem arcade, minimizada no cubo. A única perda foi o patrocínio da Kawasaki, mas isso pouca importa, pois os Jet Skis permanecem intactos.

Os melhores do Genesis/Mega Drive



O Mega Drive mora dentro do coração dos oitentistas brasileiros pois fez grande sucesso em nosso país. O console também teve grande importância pois era o grande rival do Super Nintendo pela preferência dos jogadores. Apesar de não ser tão potente quanto o SNES, o Mega levava uma vantagem perante o rival - Era mais rápido. Tal poder é constatado entre a preferência dos jogadores, que apontaram as três primeiras versões do Sonic entre os jogos melhores do sistema. Cada jogo de Mega custa 800 Wiipoints.

Alex Kidd in the Enchanted Castle

Lançamento VC: 04/05/2007



Alex Kidd reinou como o mascote da Sega na década de 80, se engalfinhando com o Mario da Nintendo e gerando uma rivalidade entre os fãs de uma e de outra série! Após uma longa jornada no Master, o Mega Drive ganha sua versão, que retomou características clássicas de Alex Kidd in the Miracle World, como músicas, os duelos de Janken-Pô e o esquema de plataforma. Este jogo teve um destino aquém do merecido por um conjunto de fatores, especialmente o fato de ser contemporâneo de Super Mario World.

Gunstar Heroes

Lançamento VC: 15/12/2006



No ano de 1993, a bola da vez era a batalha entre Super NES e Mega Drive. O primeiro assombrava com Street Fighter 2 e outros jogos sensacionais. O Mega Drive perdia terreno, mas não a categoria. Gunstar Heroes veio incendiar esta briga, e fazer frente a jogos como Contra 3, e estabelecer-se como um dos melhores games de ação. A dificuldade veio na medida certa, e os efeitos sonoros e gráficos recolocaram o 16 bits da Sega na briga. Excelente jogo, que fica melhor ainda quando jogado em dupla!

Kid Chameleon

Lançamento VC: 01/06/2007



Kid Chameleon foi um dos grandes sucessos de 92 para o Mega Drive. Um game de plataforma mesclado com algo de puzzle. A história chamava a atenção porque envolvia realidade virtual se confundindo com a vida real, coisa que estava na moda. Kid Chameleon apresentou a possibilidade de se controlar transformações do personagemm principal em cerca de dez alter-agos diferentes com características próprias. Difícil e longo, um game para se dedicar bastante, e reclamar muito da inexistência de saves!

Shining Force

Lançamento VC: 03/09/2007



Lançado em 1992, Shining Force reuniu uma bela história e um simples e eficaz sistema de batalha de turnos. Como a história é um dos maiores atrativos de um RPG, Shining Force é uma das melhores opções de Mega Drive para o Virtual Console pois é atemporal e não depende de gráficos bonitos para ser jogado. Além disso, é uma das melhores opções em RPG (Chegando a competir em igualdade com Phantasy Star) para o 16 bits da Sega.

Sonic the Hedgehog

Lançamento VC: 08/12/2006





Durante anos, Mario era o personagem preferido da garotada, e Alex Kidd, apesar de ter muitos fãs, comia poeira. É neste contexto que a Sega lança um dos jogos mais importantes de sua história, um jogo estrelado por um porco-espinho azul que clamava para si ser o animal mais veloz do universo dos videogames. Com imponentes 8 Mega, vários níveis de parallax, que deixaram a moçada de queixo caído, e uma trilha sonora inesquecível, finalmente a Sega abraçou uma fatia mais gorda desta indústria.

Sonic the Hedgehog 2

Lançamento VC: 06/07/2007





A segunda aventura do ouriço azul foi muito bem recebida pelos fãs pois contou com muitas novida-

Shinobi III: Return of the Ninja Master

Lançamento VC: 03/09/2007

Shinobi 3 possui este nome pois os americanos consideraram que Shadow Dancer seria a segunda versão lançada para o Mega, o que não é verdade. O melhor e mais bonito jogo do ninja para o Mega trata-se da continuação direta de The revenge of Shinobi, o primeiro da franquia lançado para o console. Céus apocalípticos na fase do cavalo, muita velocidade com o Jet Ski, shurikens, magias e enormes chefes de fase e dificuldade bem ajustada.



des. A velocidade continuou frenética, os cenários mantiveram a qualidade e criatividade. Em Sonic 2, o jogador poderia escolher entre Sonic e ou Tails, a raposa de duas caldas. Um divertido multiplayer e uma belíssima fase de bônus em 3d aumentaram ainda mais o fator replay.Isso sem falar em Death Egg e Super Sonic, inesquecíveis ícones de uma era.

Sonic The Hedgehog 3



Lançamento VC: 07/07/2007





A Sega repetiu o sucesso das duas primeiras versões e fez de Sonic 3 um grande sucesso do Mega Drive. A história apresentou um outro famoso personagem à franquia - Knuckles, a equidnia vermelha que roubou as sete esmeraldas do caos do nosso herói. Tails continuou, e o Bônus foi reformulado. Os divertidos multiplayer voltaram e mantiveram o cartucho conectado nos consoles por um bom tempo.

Streets of Rage 2

Lançamento VC: 01/06/2007





Streets of Rage 2 pegou o que o original tinha de bom e adicionou novidades, para atualizar o melhor game de pancadaria da Sega. Axel ganhou golpes no estilo de Ryu e Ken, e Blaze veio vestida "para matar", com uma mini-saia roubada de uma garota de 13 anos. Sensualidade também para competir com a Chun-Li de SFII, que atraiu as atenções, tornando-se musa. Some aí mais o troncudo Max e o franzino Skate, e uma cambada de marginais, e você terá um belo clássico em mãos!

Toe Jam & Earl

Lançamento VC: 22/12/2006





Em termos de estilo, poucos jogos batem Toe Jam & Earl! Quando saiu para Mega Drive, matou a pau com dois simpaticos alieníGenas sempre balançando no embalo de um funk! Toe Jam está entre os jogos mais originais da história! Jogo alternativo do início ao fim, dos gráficos à história, do palavreado dos aliens até os inimigos que tentam atrapalhar a busca pelas peças perdidas de sua espaçonave! Deixou saudades, sem ganhar uma continuação por cerca de 10 anos. Lazer instantâneo para qualquer hora!

Os melhores do TurboGrafx-16/ PC-Engine

Um dos consoles mais charmosos e caros de sua época, o PC-Engine teve uma base sólida no Japão, onde fez grande sucesso graças à sua tecnologia pioneira de CD-ROM. Apesar de competir em igualdade contra os 16 bits dos consolesMega Drive e SNES, o PC Engine possuía um processador principal de 8 bits, mas os belos gráficos eram gerados por um processador gráfico de 16 bits. Atualmente, alguns dos jogos mais famosos do console lançado em 1987 renasceram no Virtual console e podem ser adquiridos por módicos 600 Wii Points.

Bomberman '93

Lançamento VC: 08/12/2006





Esta versão para Turbografx de Bomberman transformou o jogo em ícone de festa multiplayer. O TG16 foi o console abençoado com a primeira versão para 5 jogadores da série. Mega Drive e SNES receberiam suas versões para 4 jogadores apenas no ano seguinte. Nunca algum jogo conseguiu hipnotizar tanto um bando de jogadores como Bomberman '93. Tudo que o jogador conseguia pensar era em explodir paredes para encontrar itens e bombardear os outros homens-bomba [terroristas?!] pela conquista do troféu!

Bonk's Adventure

Lançamento VC: 08/12/2006





PC Genjin, trocadilho com a pronúncia da versão japonesa do TG16 [PC-Engine] foi o nome original do game de estréia do maior mascote do console da parceria NEC/Hudson. Eles queriam apelo para a plataforma. Bonk reuniu características mandatórias na época: plataformas, dezenas de fases e pulos na cabeça dos inimigos! Ah, sim, tem que salvar uma princesa também! Bonk's Adventure tinha tudo isso, mais uma pitadinha de bom humor: um homenzinho das cavernas que mandava cabeçadas para todos os lados!

GALAGA '90

Lançamento VC: 10/09/2007





Galaga é o sucessor espiritual de Galaxian,mas vira e mexe é confundido com SPACE INVADERS. Galaga '90 é a versão atualizada do jogo de arcade, que foi lançado para o PC Engine em 1990 e apresentou uma nova abordagem ao estilo "Tiro com Dança de aliens". Nesta nova versão, o jogador poderia pegar cápsulas de "warp zones" com inimigos diferentes, e jogar com força tripla de naves simultaneamente. O visual do jogo recebeu um acabamento moderno para à aépoca, com cenários de fundo em scroll lateral.

New Adventure Island

Lançamento VC: 16/02/2007





Nos anos 80, havia um japonês que destruía nos campeonatos de Famicom! Ele alcançava a absurda marca de 16 tiros por segundo, mais veloz que muito controle turbo! Seu nome era Takeshi Takahashi, e ele era conhecido como Mestre Takahashi. A Hudson resolveu homenageá-lo, e criou um jogo para o Famicom chamado Takahashi Meijin no Bouken Jima, ou seja, Aventuras na Ilha do Mestre Takahashi! Este joguinho ficou conhecido no ocidente como Adventure Island. Este aqui é um excelente remake do primeiro!

Ninja Spirit

Lançamento VC: 11/05/2007

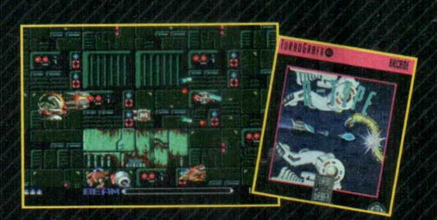


Ninja Spirit é um superjogo. Pouco conhecido no Brasil, mas que fez sucesso tanto no Japão quanto

nos EUA. Apesar de ser uma mescla de vários jogos de Ninja como Shinobi e Ninja Gaiden, possui identidade própria, e provou que armas ilimitadas não são tudo na vida de um Ninja! Mesmo com até duas sombras no estilo Ninja Gaiden 2, shurikens, espadas e outras armas afiadas, a dificuldade é bem balanceada, e o jogo se torna viciante, pois mesmo sendo dureza em alguns trechos, não dá vontade de parar!

R-Type

Lançamento VC: 29/12/2006



Chega a ser inacreditável este jogo ter sido lançado em 87, em tempos de gráficos e músicas simples. R-Type para TG16 superou as expectativas, e ratificou o 16 no nome, colocando no chinelo a versão para o Master System. Com uma dificuldade insana, este jogo deve ter feito muitos americanos ficarem com os cabelos brancos em plena adolescência! A curiosidade é que a versão japonesa possui apenas 4 fases, sendo que a americana possui 8, desafio para jogadores hardcore, exigirá muito seu Force Pod!

Splatterhouse

Lançamento VC: 16/03/2007





Pegue alguém parecido com o Jason, entregue a ele uns pedaços de pau, chaves-inglesas e outros, e jogue-o dentro de uma casa mal-assombrada lotada de zumbis, criaturas asquerosas, putrescentes e todo tipo de monstros de filmes B e você terá uma prévia de Splatterhouse. Inclua aí que seu nome é Rick e ele deve salvar sua namorada, para confirmar que o amor é cego! Mandou muito bem no TG16, com seu estilo próprio e inédito, sua proposta honesta e simples, e o inegável carisma de seu protagonista!

VIGILANTE

Lançamento VC: 09/02/2007

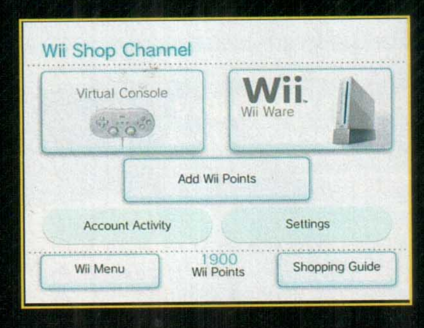


Vigilante foi lançado para Turbografx-16 num período ingrato. Na época já haviam jogos de pancadaria distribuindo voadoras com força no Mega Drive e no Super NES. Streets of Rage e Final Fight, por exemplo! O console da NEC - fraco neste estilo - recebeu um jogo que ficou pau a pau com o mesmo título para Master System, console BEM mais fraco. Aqui a dificuldade é pegar o jeito de socar os adversários, que vêm de todos os lados, o que não é fácil. Mas só assim será viável tentar salvar Madonna!

Fazendo compras no Wii Shop Channel

A primeira coisa a fazer antes de tentar comprar jogos pelo Wii Shop Channel é conectar seu Wii à rede da Nintendo. A Nintendo World número 103, que fez uma Grande homenagem à série Final Fantasy, também mandou um tutorial esperto ensinando como se conectar à rede Wi-Fi da Nintendo para poder desfrutar tudo o que o Wii pode oferecer online! Peça para o seu jornaleiro ou ligue para o SAC da Futuro para adquirir a NW número 103: (11) 6877-6056.
Já com o Wii conectado à rede, você deve entrar no canal de compras do Wii, que é um dos canais disponíveis logo de cara. Sempre que você entrar no Wii Shop Channel, ele apresentará uma tela mostrando alguns dos últimos lançamentos para o Virtual Console, para te deixar a par do que há de mais novo rolando.
O Wii Shop Channel mostra em sua tela principal o seu total de Wii Points. Além disso, esta tela apresenta as opções de navegação pela loja, das quais destacamos algumas inicialmente:

1) Wii Ware
2) Add Wii Points
3) Account Activity
4) Settings
5) Wii Menu
6) Shopping Guide



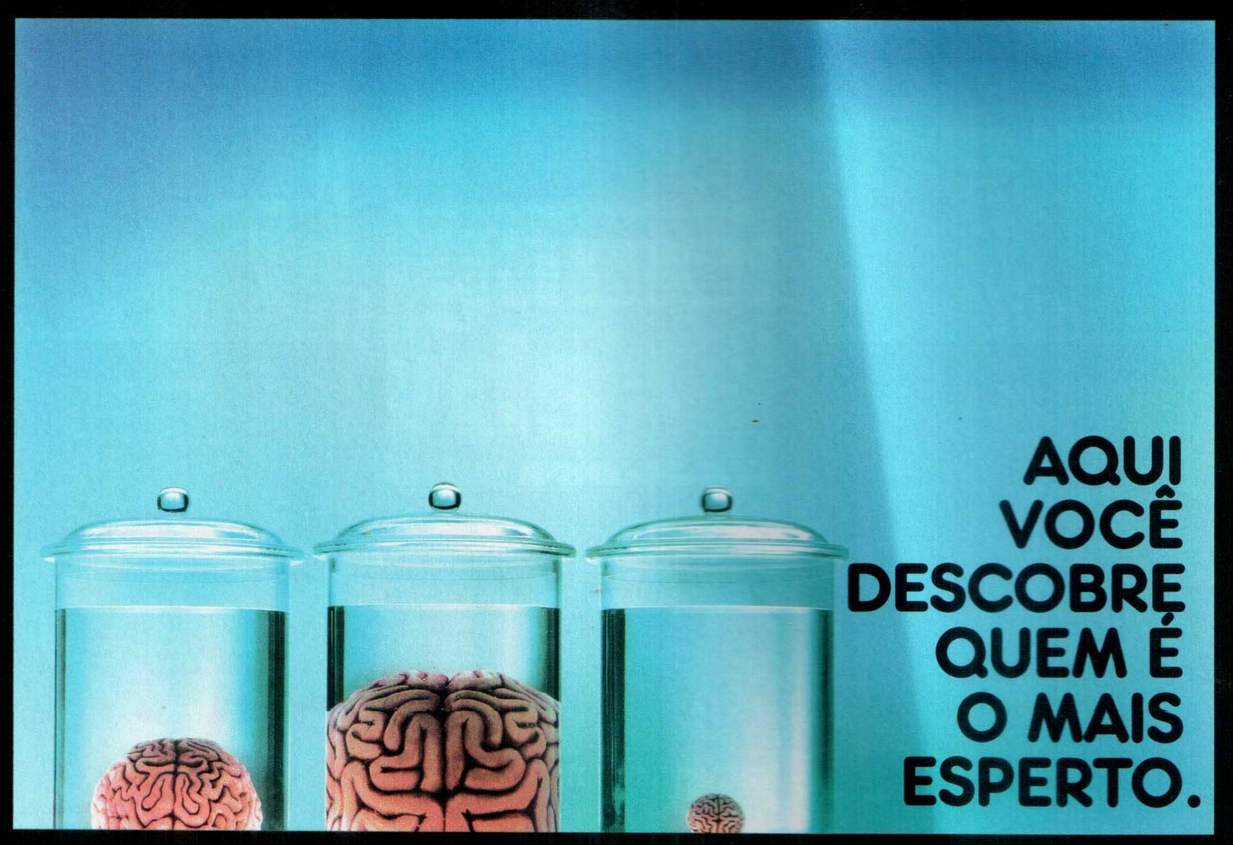
Wii Ware: nesta parte do Wii Shop Channel, você fica sabendo quais canais estão disponíveis para donwload, e se você está lendo isto apenas para aprender a baixar jogos para o Virtual Console, pule já para o próximo tópico!
Add Wii Points: a moeda a ser utilizada no canal de compras é o Wii Point. 1000 pontos equivalem a 10 dólares ou 1000 ienes. Nesta área da loja é onde você entrará com o número de seu Wii Points Card ou com as informações de seu cartão de crédito, quando for comprar Wii Points diretamente.
Account Activity: através desta tela, você poderá acessar o histórico de atividades de sua conta, saber quantos Wii Points você gastou com cada jogo que comprou, e quando comprou, além das informações de aquisição dos próprios Wii Points. Há também informações sobre os aplicativos baixados a partir do Wii Shop Channel, como o Internet Channel, por exemplo.
Settings: aqui você poderá remover a sua conta no Wii Shop Channel, ou seja, formatar o Wii para passar pra frente ou dar para alguém, sem que este alguém tenha acesso ao seu histórico pessoal. Quando você compra jogos para o Virtual Console no Shop Channel, você só poderá jogar estes jogos no mesmo aparelho onde os comprou, portanto, fique bastante esperto e utilize esta opção de remover a conta apenas e somente se você nunca mais for utilizar os jogos adquiridos por está máquina, pois após a remoção da sua conta, um abraço!
Wii Menu: o botão clássico para sair do canal e voltar para a tela principal do Wii.
Shopping Guide: área que fornece uma ajuda sobre todas as funcionalidades oferecidas pelo Wii Shop Channel. Sempre que tiver dúvidas, procure dar uma olhada no Shopping Guide, que a resposta pode estar bem ali, debaixo do seu nariz. Caso não a encontre, mande e-mail ou carta para a NW pedindo socorro!

Rumo ao que interessa!

Agora que você já conectou seu Wii e já está por dentro de algumas informações importantes, é hora de comprar seus primeiros Wii Points para poder ir às compras! Como já dissemos, há duas maneiras de se conseguir os pontos: a primeira é adquirindo um Wii Points Card, e a outra é comprando direto no Wii Shop Channel, através de um cartão de crédito internacional.
No Japão há cartões com 1000, 2000, 3000 ou 5000 Wii Points, mas nos EUA e no resto do mundo, inicialmente só há a possibilidade de se comprar Wii Points Card de 2000 pontos. Aqui no Brasil é difícil encontrar estes cartões, mas não impossível, basta conferir nosso box com uma lista de lojas brasileiras que estão comercializando o Wii Points Card.
Caso você disponha de um cartão de crédito internacional, nem pense duas vezes, sai muito mais barato adquirir seus Wii Points diretamente com a Nintendo do que comprando os Wii Ponits Card, que infelizmente estão sendo vendidos a preços exorbitantes, mas se você não tiver um cartão de crédito, meu amigo, vale a pena pesquisar o preço do Wii Points Card entre várias lojas, porque os valores variam muito de um estabelecimento para outro aqui no Brasil!

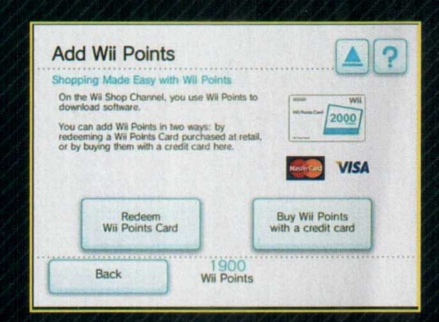
Adquirindo os Wii Points!

Clique na opção Add Wii Points, apresentada na tela principal do Wii Shop Channel. Há apenas duas opções aí: Redeem Wii Points Card e Buy Wii Points with a credit card. A primeira é para o caso de você ter conseguido adquirir um belo cartãozinho de alguns milhares de Wii Points, e a segunda é para os afortunado possuidores de um cartão de crédito.


AQUI
VOCÊ
DESCOBRE
QUEM É
O MAIS
ESPERTO.

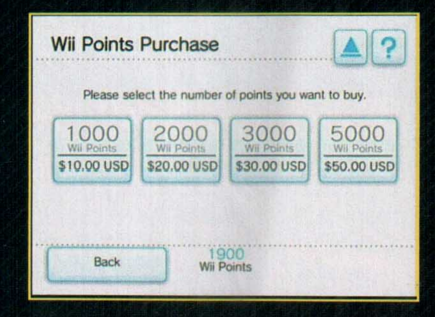

Você pode treinar sua família e amigos com Big Brain Academy.™ Depois, competir para saber quem tem o cérebro mais pesado e zoar todo mundo, ao descobrir que é o seu. Isso só acontece no Nintendo DS.
NINTENDO DS
Big Brain Academy
WHO HAS THE BIGGEST BRAIN?
© 2005 - 2006 Nintendo.
TM, ® e o logo Nintendo DS são marcas registradas da Nintendo. © 2006 Nintendo. www.BigBrainAcademy.com

NINTENDO DS™

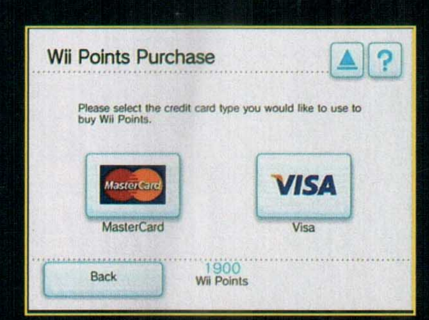


Resgatar seus WP com o Wii Points Card é a coisa mais simples do mundo, basta raspar a área prateada atrás do cartão, e copiar o número de ativação que aparecerá para o campo que a tela oferece e ser feliz!

Quem for comprar com cartão de crédito, ao clicar na opção da direita, logo será questionado sobre quantos pontos irá comprar, se 1000, 2000, 3000 ou 5000, e a tentação é sempre adquirir o máximo de Wii Points possível, portanto, controle-se, pois comprar Wii Points por aqui não dá uma sensação de gasto de dinheiro, parece ser um jogo, o que pode causar problemas na matemática do final do mês.



Feita a sua escolha, você irá para uma tela onde deverá selecionar sua opção de cartão, dentre as disponíveis [MasterCard e Visa]. Agora basta você entrar com as informações de seu cartão e finalizar sua compra. Para esta transação, a rede da Nintendo garante a segurança da transação através de criptografia no trânsito das informações pela rede, tornando inacessível toda e qualquer informação de cartão de crédito.



Após pedir seu cep, o Wii Shop Channel solicitará a confirmação da compra, e lembrará a você que estes Wii Points adquiridos neste console, só poderão ser usados para aquisição de aplicativos ou jogos neste mesmo console, ou seja, não dá para transferir Wii Points entre máquinas.

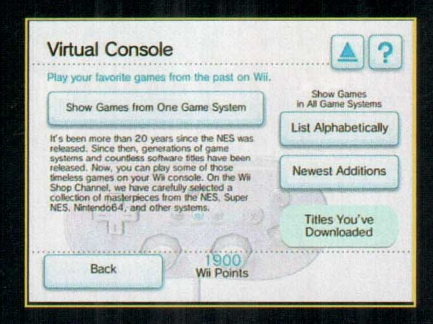


O Wii entrará em contato com o servidor da Nintendo, e a transação de crédito será realizada. Ao final, você receberá a confirmação da parte da Nintendo de que a transação foi concluída com sucesso. Em caso positivo, você receberá uma telinha de parabéns, com um botão Receipt, que serve para você conferir todas as informações da transação do cartão.

Vamos às compras!

Chegou a hora que você tanto aguardou! Finalmente você poderá comprar aqueles jogos clássicos que jogou quando era moleque e depois nunca mais teve chance, porque acabou se desfazendo de seus consoles antigos por algum motivo, ou mesmo nunca teve a oportunidade de jogar porque não tinha idade pra isso na época do lançamento dos jogos!

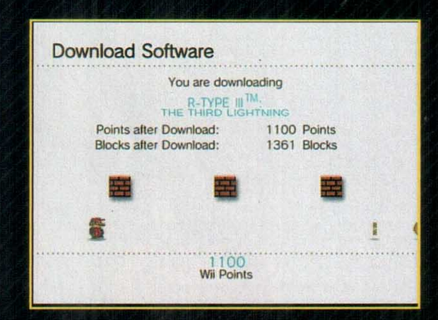
Clique no botãozão do Virtual Console na tela inicial do Wii Shop Channel, e escolha a forma mais agradável para seu gosto de visualizar as listas de jogos disponíveis: pode ser por ordem alfabética, ou iniciando pelos jogos lançados mais recentemente para o VC, ou ainda, você poderá visualizar a lista completa de jogos à venda por sistema.



Após encontrar seus jogos, basta clicar na descrição do jogo, e o Wii apresentará uma tela de detalhamento. Aí você verá quais controles são compatíveis, dentre três possibilidades: Wii Remote, Classic Controller e o controle do GameCube. Se quiser saber um pouquinho mais do jogo, clique lá em More Details.



Depois que você comprar o seu jogo preferido e pagar com seus Wii Points, nosso encanador começará a passear pela tela e a pular em blocos para conseguir moedas. Essa é a tela que indica o progresso do seu download.



Quando Mario pegar todas as moedas do último bloco, você já pode começar a jogatina. É bom lembrar que todos os seus jogos ficarão disponíveis na tela principal do Wii, em forma de um canal.



A sugestão do dia é o superclássico R-Type III: The Third Lightinng, que não entrou na lista dos melhores por que algum pokémon contador de votos esqueceu de contar o meu, mas é isso. Boa jogatina! NW



Nintendo® BRASIL

A maior vontade dos brasileiros que cresceram jogando Nintendo é que a empresa se instale no Brasil e volte com força total. Todo mundo sabe que os benefícios seriam incríveis. Jogos mais acessíveis, promoções, assistência técnica autorizada e quem sabe, até jogos em português. Tudo isso parece estar longe de acontecer, mas a verdade é que já está acontecendo em uma escala muito menor, afinal, a Nintendo não está no país, mas possui uma distribuidora oficial que está trabalhando pessado para que tudo isso volte a ser uma realidade próxima. Essa seção que você está lendo foi criada com o intuito de mostrar a você tudo o que acontece por aqui e envolve Nintendo e contará bastante com a sua participação. Nós esperamos relatar cada vez mais eventos da Nintendo aqui no país, e esperamos também, que Mario e seus consoles tomem conta desse país tropical.

– equipe Nintendo World

BLOG

Mr. Gamewatch

As aventuras de um brasileiro no Japão

O que você faria se conseguisse realizar o seu grande sonho de ir para o Japão? Visitaria a Nintendo, claro! Pelo menos esse é um dos objetivos do nosso querido Mr. Gamewatch, também conhecido por aqui como Renato Pelizzari. O cara viajou no final de setembro para estudar no Japão e, para contar suas aventuras nessa terra que respira games, dicidiu criar o blog: http://mrgamewatch.wordpress.com/, que já está recheado com as experiências desse brasileiro apaixonado por Nintendo. Nem foi preciso pedir duas vezes para o garoto fazer a cobertura da Tokyo Game Show (que não acontece em Tóquio, mas sim em Makuhari) para a Nintendo World – que você já deve ter visto na página 22. E valeu cada parágrafo descrevendo as primeiras impressões de quem visitou a feira pela primeira vez para joga We Love Golf, Dragon Quest IV, No More Heroes, Beautiful Katamary, Tales of Innocence e Ninja Gaiden: Double Swords. Alguns dias depois, e já com uma comunidade de amigos e bolhas nos pés, Mr. Gamewatch começou a visitar Game Centers e até encontrou uma loja que vendia muitos jogos de NES, Super NES, Master e MSX.



O primeiro dos três prédios da Nintendo lá no Japão.

"São zilhares de gavetas com jogos, bacias, prateleiras, e algumas caixas especiais, edições de colecionador e outras coisas que eu nem fazia ideia que existiam."

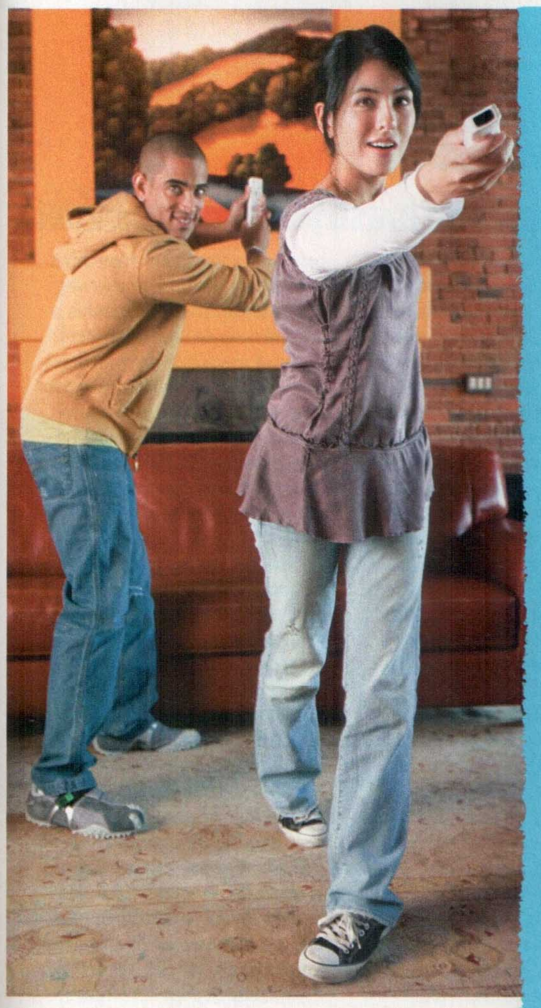
Nosso primeiro capítulo dessa viagem não poderia terminar de melhor forma. E nosso Mr. Gamewatch continua por lá, visitando faculdades, estudando, jogando um pouco de Nintendo DS, estudando, lutando contra mosquitos assassinos do Japão, estudando, jogando Pop`n Music, estudando... O que? Quer saber se ele já visitou a Nintendo? Ainda não do jeito que queria, por enquanto o ele só passou perto de um dos três prédios da Big N lá no Japão, é esse aí em cima, o mais antigo dos três.

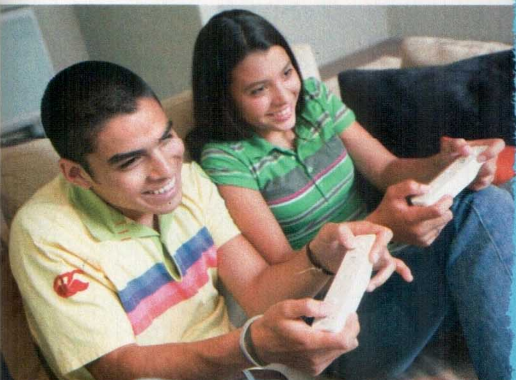

Paraíso para alguns, inferno para outros. Tente não gastar o seu dinheiro nesta loja.

CURIOSIDADES DO WATCH

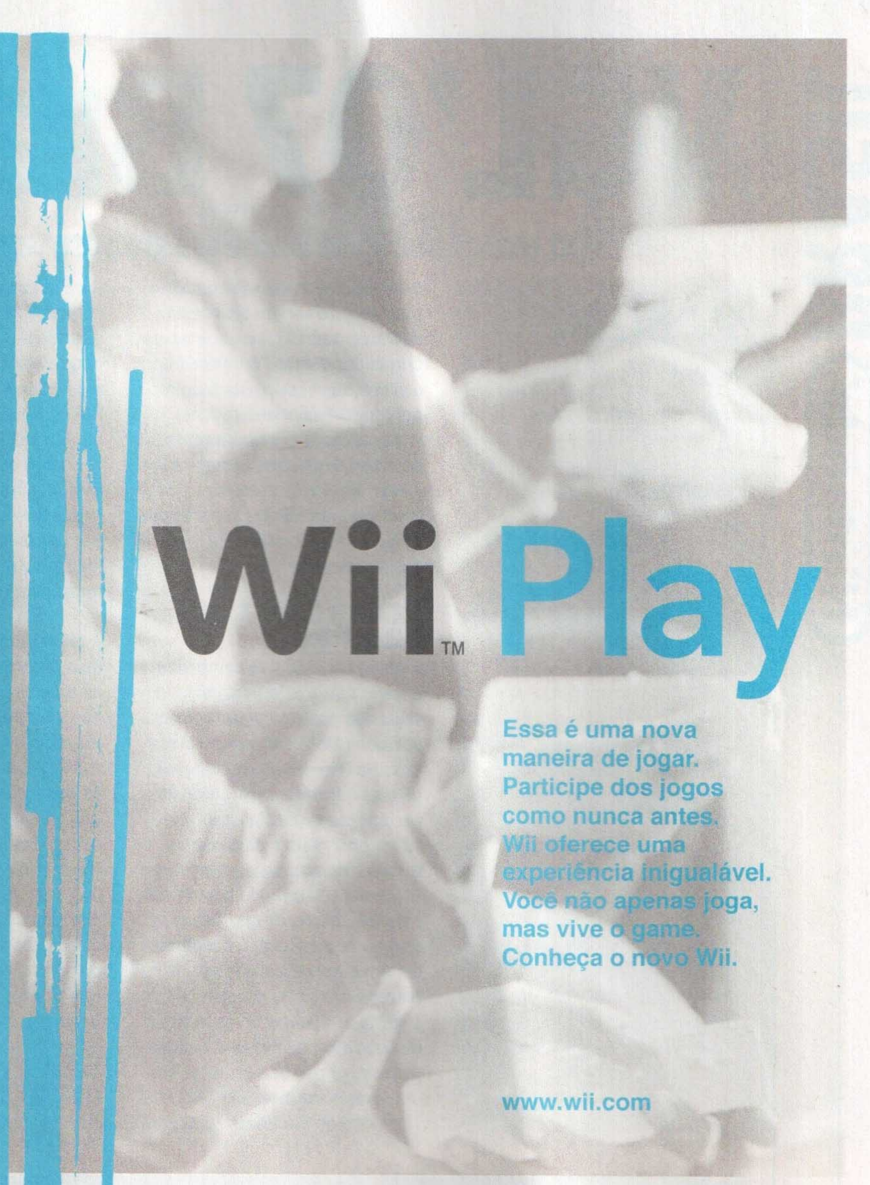
E outras coisas esquisitas supernormais por lá

- Yakult de 1 litro por US$2
- Um Yoshi's Cookie (NES) por US$1000
- Escadas rolantes de mão dupla
- Sanduiche de Yakissoba
- Ruas que parecem ser feitas de supermassa
- Watch tirou uma foto proibida, mas não falou qual era!








Wii™ Play
Essa é uma nova maneira de jogar. Participe dos jogos como nunca antes. Wii oferece uma experiência inigualável. Você não apenas joga, mas vive o game. Conheça o novo Wii.
www.wii.com


Wii
Wii
Wii Sports
JOGO INCLUSO!
JUEGO INCLUÍDO!
GAME INCLUDED!
E
Nintendo

VGL'07 Brasil

O maior show de Game Music apresentado no Brasil já deixou saudade!

SET LIST 2007

1º ATO

MEDLEY: CLASSIC ARCADE
METAL GEAR SOLID
SONIC
MARTIN LEUNG:
CHRONO CROSS
SPACE INVADERS
MEDAL OF HONOR
CIVILIZATION IV
TRON
FINAL FANTASY:
LIBERI FATALI
THE LEGEND OF ZELDA

2º ATO

FROGGER
KINGDOM HEARTS
BEYOND GOOD & EVIL
WARCRAFT
MARTIN LEUNG:
FINAL FANTASY
MYST
STARCRAFT II
MARIO
MARTIN LEUNG: MARIO
HALO 1 & 2
HALO 3
FINAL FANTASY: ONE
WINGED ANGEL

O sucesso de 2006 se repetiu esse ano, no versão brasileira do Video Games Live, espetáculo criado por Tommy Tallarico (sim, o primo do vocalista da banda Aerosmith) e o maestro Jack Wall. Os caras gostaram tanto do nosso Brasil que prometeram voltar, e além de cumprir a promessa, ainda adicionaram a fase bônus Brasília, para alegria geral dos jogadores.

Press Start em São Paulo

A turnê 2007 do VGL começou em São Paulo (Via Funchal), seguindo para o Rio de Janeiro (Citibank Hall) e terminou em Brasília (Centro de Convenções Ulisses Guimarães). A diversão já começava nas filas, amigos se encontravam e passagem o tempo com breves jogatinas de Nintendo DS. Dando uma olhada pela fila, dava para perceber duelos de Mario Kart, batalhas em Pokémon Pearl e concentração em Animal Crossing. Jogatinas à parte, belas moças distribuíram cupons para cada pessoa concorrer a prêmios em um sorteio durante o show. Já dentro do Via Funchal, dava para encarar um Guitar Hero e aproveitar a venda de bonés e camisetas, mas não dos tão aguardados DVD e CD referentes ao show do ano passado no Rio de Janeiro. Já na platéia, enquanto uns procuravaam lugares e outros assistiam o vídeo de "Ms. Pacman" no telão, rolou um breve concurso cosplayer. Deu para perceber que ainda falta um incentivo maior para que os fãs manifestem esse hobby no VGL.

A coisa mudou de figura quando o maestro Jack Wall subiu ao palco e incentivou a todos baterem palmas e fazer barulho, veio o silêncio apoteótico com a imagem do jogo Pong e os primeiros sons "primitivos" dos videogames. Aos poucos a Orquestra Petrobras Sinfônica (que tomaram parte nos shows de São Paulo e Rio de Janeiro, enquanto em Brasília ficou pela Orquestra Villa-Lobos) tomou parte, ilustrando magnificamente o primeiro Medley da noite num resgate aos clássicos.

São grandes as emoções

O brincalhão Tommy Tallarico preparou coisas bem divertidas para a turnê 2007, como os segmentos interativos, ocorridos nas músicas de Space Invaders (o jogador era a própria nave) e Frogger (duas moças jogaram, uma se deu bem e ambas empataram no quesito beleza), no qual pessoas da platéia jogam no telão e são acompanhados da orquestra tocando a música.

O pianista, Martin Leung, retornou e mais uma vez impressionante com sua performance ao tocar músicas de videogame numa velocidade incrível, parece até qeu ele tem 15 dedos nas mãos. Outro cara que arrepiou foi o brasileiro Lucas (veja a entrevista aí ao lado) e seu violão com algumas músicas de Mario. Na questão dos detalhes, a superação do show foi grande. Nunca foi tão legal sentir paralisia facial de alegria, tremedeiras emocionais de euforia e ter mãos avermelhadas de palmas constantes. O sucesso de público nas três localidades garantem o Brasil na lista do ano que vem. De fato, o videogame se tornou uma coisa séria, mas só deve ser levado a sério por seus usuários desde que a intenção seja se divertir.




Foto: Elder Giangrossi

Lucas toca violão desde os 7 anos e foi um dos astros do VGL 2007 em São Paulo.

ENTREVISTA

Quem foi ao VGL no ano passado, certamente achou a turnê 2007 bem parecida. Até aí tudo bem. Mas vai dizer que não foi uma surpresa, ao menos no show de São Paulo, a aparição do paulistano Lucas Vandanezi e seu violão? O cara é músico e jornalista (escreve para o site www.scoretrack.net), mas deixou de ser um espectador este ano para fazer parte do show.

NINTENDO WORLD: Primeiro de tudo, foi uma surpresa ver um brasileiro tocando violão no palco. Parabéns!
LUCAS VANDANEZI: Foi muito legal poder representar o Brasil como solista no VGL.

NW: Há quanto tempo você toca violão e como começou?
LV: Toco violão há 17 anos e comecei aos 7, quando ganhei um cavaquinho.

NW: Após a performance no VGL, você certamente tem uma boa história envolvendo videogames para contar, não?
LV: Bem, eu sempre gostei de videogames, sou da geração Atari e sempre joguei clássicos como Pitfall, Boxe, Esconde-Esconde etc. Passei por quase todos os consoles (Phantom System, Master System, Mega Drive, Super NES, PSone e PS2). Mas Mario sempre foi um clássico que me marcou, por sua jogabalidade, suas cores, suas músicas tema, entre outros fatores.

NW: Com a responsabilidade do trabalho, ainda encontra algum tempo para jogar?
LV: Hoje em dia eu mal jogo. O meu irmão tem um videogame e como ele foi morar em Ubatuba, levou o console também. Eu dedico meu tempo livre para montar novos arranjos musicais e participar de concursos e promoções, há quem diga que eu nasci para isso (rs).

NW: A vida adulta tem seus altos e baixos. Em alguns casos, abrir mão do videogame (mesmo que seja do irmão...) é uma das muitas consequências. Já para a música, realmente você leva jeito. Aliás, como você foi parar no palco do VGL?
LV: Quando vi o vídeo do Martin Leung no YouTube, pensei "nossa, que cara retardado, vai tocar assim lá longe" e então comecei a mostrar para todos os meus amigos como ele era bom e tocava os temas do Mario com perfeição. Levando em conta que muitas pessoas falam que eu toco violão como ninguém, acabei dando crédito a eles e decidi montar o meu próprio arranjo de Mario para cordas. Peguei as músicas que eu tinha e comecei a tirar de ouvido, uma por uma. Quando achei que já estava legal, fiz um vídeo vendado para, assim, homenagear o Martin e joguei no YouTube. Certo, dia fui a um shopping com um amigo, Elder Giangrossi, e brinquei com ele: "cara, meu arranjo tá tão legal que esse ano eu não vou assistir o VGL, vou é tocar nele". Demos risada juntos, pois falei brincando. Contudo, já que era uma homenagem, eu decidi enviar o vídeo para o site oficial do VGL, achei os e-mails do pessoal e mandei. Alguém lá viu e gostou, encaminhou para o Tommy e este entrou em contato comigo, dizendo que seria legal me levar ao palco para tocar a minha homenagem. Topei de imediato!

NW: Da platéia ao palco, na hora que o Tommy Tallarico anunciou seu nome, deu aquele frio básico na barriga e um certo?
LV: Na verdade já estou familiarizado com o palco, afinal, fiz muitas apresentações de violão erudito. Contudo, nunca havia me apresentado para uma platéia tão grande e isso, de fato, fez com que eu ficasse nervoso.

NW: Seu fã cube, e a tietagem, deve(m) ter aumentado após o VGL. Depois dessa experiência, já pensou em tirar outras Game Music no violão?
LV: Olha, o número de mensagens que recebi no Orkut, e acessos e mensagens nos meus vídeos do YouTube, aumentaram muito após o show. Eu, na verdade, já tirei o tema de Mario 2, que não toquei e tenho em vista tirar temas de Zelda, entre outras coisas. É só sentar e dedicar um tempo maior a isso.

NW: Aliás, com música correndo nas veias, costuma escutar Game Music?
LV: Gosto muito dos temas da série Mario Bros., Psycho Fox, Metal Gear Solid, God of War e, naturalmente, Myst.

NW: Valeu pela atenção, Lucas. Para finalizar, mande uma mensagem aos leitores da Nintendo World.
LV: Gostaria de falar a todos que o mundo dos videogames está ganhando cada vez mais espaço na arte e na cultura, e que temos que manter essa força para essa fase nunca terminar. Um grande abraço a todos.

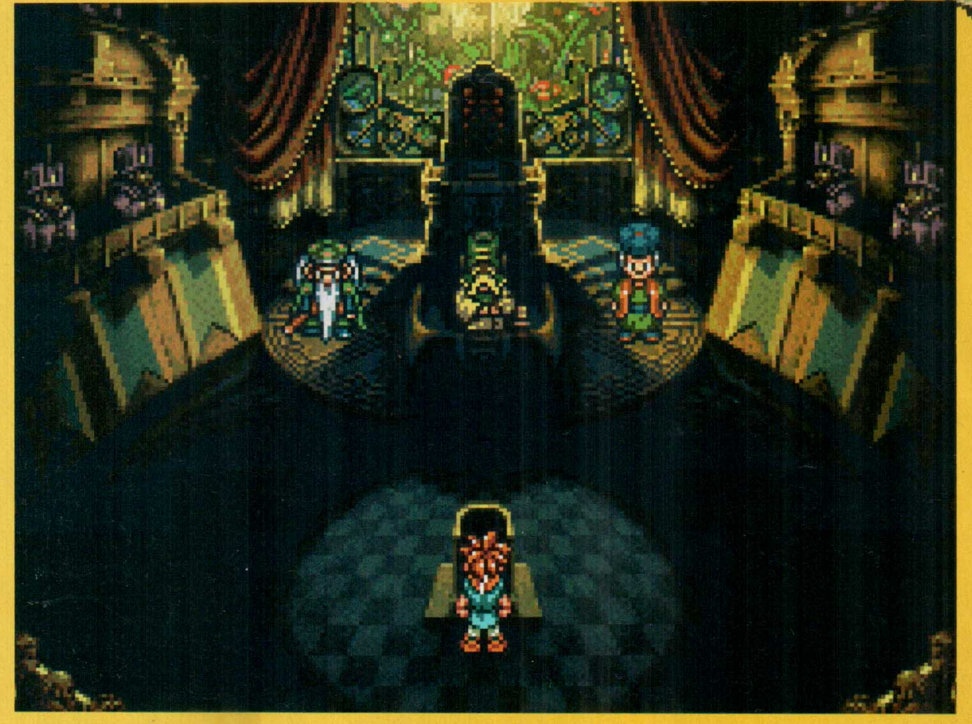


Nintendo® BRASIL

REVIEW DO LEITOR

CHRONO TRIGGER

Uma verdadeira viagem no tempo



Quando falamos na Square, a primeira série que vem à cabeça é Final Fantasy, mas em 1995, a empresa criou um RPG para Super NES que entrou para a história. Além do enredo complexo, Chrono Trigger possui fatores que fizeram o jogo se destacar dentre os demais do gênero.

Os personagens são marcantes e cada um tem sua própria história. Quem os desenhou foi o criador de Dragon Ball, Akira Toriyama, e por isso repara-se certa semelhança no visual dos personagens como o protagonista Crono que é parecido com Goku. Os gráficos são muito bem trabalhados e a trilha sonora é uma das melhores do Super NES. Como característica nas batalhas, um fator muito bem vindo é que você pode ver os inimigos e evitar batalhas indesejáveis, coisa que não é possível com o sistema de batalhas aleatórias usado em grande parte dos RPGs. Outra coisa interessante é que ao final das batalhas você ganha dois tipos diferentes de experiência: a normal aumenta o level dos personagens deixando-os mais fortes, e os pontos de habilidade são necessários para aprender novas magias. Quanto às magias, além daquelas que cada personagem usa sozinho ainda há as técnicas duplas e triplas onde dois ou três personagens unem suas forças para aumentar o efeito. O enredo é tão complexo que faz o jogo ter treze finais diferentes. Tudo começa de forma inocente com Crono passeando no festival do milênio (no começo do ano 1000).

Lá ele encontra Marle (e mais tarde descobre que ela é uma princesa que fugiu do castelo) e a sua amiga cientista-maluca mostrando uma máquina estranha que os manda para o passado. Após viajar por várias épocas diferentes eles descobrem que na pré-história Lavos, um "parasita de planetas", caiu na Terra e passou milênios no interior do planeta absorvendo sua energia, então, no futuro ele destrói o planeta e sai para repetir o ciclo em outros planetas. Aí começa a verdadeira jornada dos heróis que buscam uma maneira de mudar a história. Isso tudo é apenas a ponta do iceberg, pois o jogo é extenso e a história cheia de reviravoltas. E são esses alguns dos elementos que tornam esse jogo obrigatório na coleção de qualquer fã de RPG.

Adonai Pilatti Lima
Curitiba/ PR

Gênero: RPG
Plataforma: Super NES
Produção: Square
Desenvolvimento: Square
Número de jogadores: 1
Lançamento: Agosto de 1995



PARTICIPE!

DAS NOVAS SEÇÕES DA NINTENDO WORLD

Mais um ano de NW e mais mudanças. A equipe está trabalhando em um novo projeto que se tornará a sua nova NW. Desde a edição 106 novos e-mails estão disponíveis para aumentar a sua participação na obra. Os endereços são:

VOCÊ NA NINTENDO WORLD

Não gostou daquele review? Acha que pode fazer melhor? Faça sua análise (de qualquer jogo, novo ou velho) e mande para cá. Em toda edição selecionaremos as melhores análises dos leitores para colocar nas páginas da Nintendo World. Tudo assinado pelo autor, é claro.
reviews@nintendoworld.com.br

PERGUNTE AOS PILOTOS!

Lembra dessa seção? Pois é, ela voltará com força total para ajudar quem está enrascado, quem precisa de uma ajudinha extra para passar alguma parte do jogo ou para quem quer apenas perguntar a dica dos bandeirinhas-cachorro em International SuperStar Soccer Deluxe. Mesmo se for alguma dúvida mais cascagrossa, nós responderemos.
pilotos@nintendoworld.com.br

SEU NINTENDO

Sabe aquela sua história envolvendo a Nintendo que você contou para o seu amigo mas ele não acreditou? Mande para cá, quem sabe ela é a escolhida para estar entre as cartas do mês? Seu amigo pode até acreditar dessa vez...
meunintendo@nintendoworld.com.br

VOCÊ VIRTUAL

Sabe os Mii, aqueles homenzinhos do Wii? Você fez uma cópia idêntica de você? Mande para cá, junto com uma foto sua (de verdade, melhor ainda se for digital). Nós queremos ver e mostrar para todo o Brasil.
meumii@nintendoworld.com.br NW